



SUPER MARIO GALAXY 2 VE METROID OTHER M POSTERİ HEDİYELİ!

3 AYLIK NINTENDO DERGİSİ

# NINTENDOCU

EYLÜL-EKİM-KASIM 2010 | 4,99 TL (KDV Dahil) SAYI: 4 | ISSN: 1309-0062

ANIMAL CROSSING 3DS \* KID ICARUS UPRISING  
\* MARIO KART 3D \* NINTENDOGS AND CATS! \*  
PAPER MARIO 3D \* PILOTWINGS \* STAR FOX 64  
\* STEEL DIVER \* THE LEGEND OF ZELDA

OCAR  
NA OF  
TIME  
3D \*  
DEAD  
OR  
ALIVE  
3D \*  
DJ  
HERO  
3D \*  
FIFA  
3D \*  
KING  
OM  
HEA  
S  
3D \*  
RESIDENT EVIL 3D \* SAMURAI WARRIORS 3D \*  
SIMS 3 \* SUPER STREET FIGHTER IV 3D EDITION  
TOM CLANCY'S GHOST RECON 3D \* TOM  
CLANCY'S SPLINTER CELL CHAOS THEORY 3D



EL KONSOLLARININ TARİHİ \* 3DS SORU VE CEVAP \* 3DS OYUNLARI \* VIRTUAL CONSOLE'DAKİ N64  
OYUNLARI \* A SHADOW'S TALE \* WII PARTY \* DONKEY KONG COUNTRY RETURNS \* THE LEGEND OF  
ZELDA: SKYWARD SWORD \* SUPER SCRIBBLENAUTS \* EPIC MICKEY \* KIRBY'S EPIC YARN \* METROID  
OTHER M \* GOLDEN EYE \* SONIC COLORS \* KINGDOM HEARTS RE:CODED \* DEMENTIUM II \* DRAGON  
QUEST IX SENTINELS OF THE STARRY SKY \* SUPER MARIO GALAXY 2 \* POKEPARK WII \* TOY STORY 3

ISSN 1309-0062



9 771309 006208

www.mcpsp.com



# POKÉMON'UNUZ

## MUHTEŞEM VE HEYECANLI

# POKÉMON

## HEARTGOLD

### VERSION



Yeni Pokewalker aksesuarı  
ile Pokémonlarınızı hep  
yanınızda taşıyın!

Maceralarınızda en sevdiğiniz  
Pokémon sizi izlesin!



Nintendo®

The Pokémon Company

# HEP YANINIZDA MAGERALARA HAZIR OLUN!

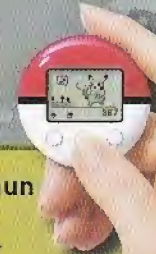
**POKÉMON**  
**SOULSILVER**  
**VERSION**



Johto bölgesini keşfedin ya  
da yeniden ziyaret edin!



Efsanevi Pokemonlar ile  
karşılaşın!



Her iki oyunun  
içinde de  
Pokewalker  
aksesuarı vardır.  
Pokewalker ile  
Pokemonlarınızı  
yanınızda taşıyın,  
Tecrübe Puanı kazanın,  
eşyalar bulun ve Pokemon  
yakalayın!

Images and sizes shown are different from the actual products.  
2010 Pokémon. © 1995-2010 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.™, ©  
and the Nintendo DS Logo are trademarks of Nintendo. © 2010 NINTENDO.



# İçindekiler

Sayı 4 - Eylül/Ekim/Kasım 2010



## Konular

### 26 Wii Party

Yeni bir parti oyun çılgınlığı Wii'yi sarıp sarmalamak üzere. Bu çılgınlığa hazır mıyız..?



### 58 Dragon Quest IX: Sentinels of the Starry Skies

Gökyüzünden düşen bir meleğin macera dolu hikayesi...



### 29 Donkey Kong Country Returns

Donkey Kong'un çılgın dünyası bu müthiş 2 boyutlu platform ile geri dönüyor.



### 61 Super Mario Galaxy 2

Aldığı puanlara bakılırsa dünya tarihinin gelmiş geçmiş en iyi oyunlarından biri Super Mario Galaxy 2!



### 32 The Legend of Zelda: Skyward Sword

Daha fazlasını söylemeye gerek var mı?



### 64 Poképark Wii

Pikachu'nun müthiş macerasına hazır mısınız? Şirin ve eğlenceli...



### 08 Satış Listeleri

Türkiye'de en çok satan oyunlar hangileri? Gelecekte bu listede hangi oyunlar olacak?

### 10 El Konsollarının Tarihi

3DS'in çıkmasına adım adım yaklaştığımız şu günlerde Nintendo'nun el konsollarının tarihine şöyle bir bakmakta fayda var.



### 14 3DS Soru Cevap

3DS hakkında şu ana kadar resmi ağızlardan açıklanmış her şey soru cevap sayfamızda.

### 16 3DS Oyunları

E3'te fırtına gibi esen 3DS hem Nintendo hem de 3rd Party oyunları ile göz doldurdu. 3DS'e geleceği kesinleşen oyunların ekran görüntüleri ile birlikte müthiş dosyası bu ayki dergimizde.

### 22 Virtual Console'daki N64 Oyunları

Her ay Virtual Console'a gelen en iyi klasikleri seçen Kadir Çakır bu ay da sizin için N64 oyunlarını seçti.



### 68 Rehber / Hile

#### Super Mario Galaxy 2

New Super Mario Bros Wii ile ilgili yararlı hileler ve bütün bölüm sonu canavarlarının ve sekli yıldızların rehberi.

### 74 Best of DS

### 75 Best of Wii

### 76 Best of DSiWare

### 77 Best of WiiWare

### 78 İnternet'ten seçmeler

### 80 Köşe: Kadir Çakır

### 81 Köşe: Oğuzhan Maraba

### 82 Sürekli Wii Yarışması





## Ön İncelemeler İncelemeler

### 25 A Shadow's Tale

Wii'deki bu benzersiz oyun tecrübesi "gölgede kalmamalı"

### 28 Final Fantasy The 4 Heroes of Light

Sanki bir Final Fantasy üretme makinesi olan Square Enix bizi her FF oyununun orijinalliği ile şaşırtıyor.

### 35 Super Scribblenauts!

NDS'in en orijinal oyunlarından biri olan Scribblenauts geri dönüyor. Artık daha fazla kelimeyi ve sıfat tanımlamalarını anlayabiliyor, üstelik de süper!



### 36 Epic Mickey

Aylardır takipte olduğumuz Disney'in en çok beklenen oyunlarından olan Epic Mickey'nin heyecan verici ayrıntıları yavaş yavaş belli oldu ve artık bir ön inceleme ile bu oyunla gerçekten tanışmanızın vakti geldi.

### 39 Kingdom Hearts RE:Coded



### 40 Kirby's Epic Yarn

Uzun süredir konsollara dönüşü beklenen Kirby epik şirinlikte bir oyun ile bekleneni gerçekleştiriyor.

### 42 Batman: The Brave and the Bold

### 43 Metroid: Other M

Bugüne kadar hep zırhının içine saklanan Samus'un gerçek hikayesini öğrenmeye hazır olun.

### 46 Golden Sun

### 48 Golden Eye

### 50 Sonic Colours

### 52 Professor Layton and the Unwound Future

### 54 Mario Sports Mix

### 57 Dementium II

Nintendo konsollarında görmeye pek alışkın olmadığımız korku türünün iyi örneklerinden biri...

### 66 Toy Story 3

Sinemaları ele geçiren oyuncaklar Wii ekranlarını da ele geçirebilecekler mi?



## NINTENDOCU'YA HOŞGELDİNİZ

Sercan Şengün  
sercan.sengun@nintendo.com.tr

Dergimizin dördüncü sayısına hoşgeldiniz. Umuyoruz bizim için derгимizi arkadaşlarınıza öneriyor, Facebook, Twitter, İnternet Forumları, MSN, vb. yerden gönüllü duyurumuzu yapıyorsunuzdur.

Dergimizin bu sayısından itibaren verdiğimiz bir kararla artık gazete bayirinde ne yazık ki bulunmayacağız. Bundan sonra bizi sadece D&R, Medya Markt, Teknosa, Overgame, Best Buy gibi noktalarda bulabileceksiniz. Yani Nintendo ürünleri bulduğunuz yerlerde bizi de aramayı unutmayın. Ayrıca bu noktaların bazılarının online satışları da olduğunu hatırlatalım.

Bu sayımız adeta bir ön incelemeler sayısı oldu. Ancak E3 ve ardından Gamescon'da aldığımız pek çok çıkış haberinden sonra bu normal. 3DS ile ilgili pek çok ilginç bilgi de bu sayımızda.

Nintendo dünyası ile ilgili son haberleri [www.nintendo.com.tr](http://www.nintendo.com.tr) ve [www.nintendocu.com](http://www.nintendocu.com) adreslerinden takip edebilirsiniz. Bize ulaşmak için [dergi@nintendocu.com](mailto:dergi@nintendocu.com) adresine mesaj gönderebilirsiniz. Lütfen dergi ile ilgili her türlü yorumunuzu ve bizden isteklerinizi göndermeyi unutmayın. Ayrıca dergide görmek istediğiniz içerikleri neden siz yazmayasınız? Her türlü içeriğinizi de mail kutumuz açık, Aralık 2010'da çıkacak olan beşinci sayımızda şimdiden görüşmek üzere.

Nintendocu Nintendo Dergisi, Nortec Eurasia A.Ş. tarafından 3 ayda bir yayınlanır. Eylül/Ekim/Kasım 2010 Sayı:4 Nortec Eurasia A.Ş. Yönetim Kurulu Adına Sahibi: Hasan Çolakoglu [hasan.colakoglu@nintendo.com.tr](mailto:hasan.colakoglu@nintendo.com.tr) Yayın Yönetmeni ve Sorumlu Yazı İşleri Müdürü: Sercan Şengün [sercan.sengun@nintendo.com.tr](mailto:sercan.sengun@nintendo.com.tr) Editör: Saygın Ergen [saygin.ergen@nintendo.com.tr](mailto:saygin.ergen@nintendo.com.tr) Yazarlar: Kadir Çakır, Oğuzhan Maraba, Stefan Güner Reklam Sorumlusu: Saygın Ergen [saygin.ergen@nintendo.com.tr](mailto:saygin.ergen@nintendo.com.tr) Abone, Dağıtım ve Eski Sayılar, Yayın Yönetim ve Yazışma Adresi, Yapım-Tasarım: Nortec Eurasia (Nintendo) Şebnem Sokak Tavukçuoğlu İş Merkezi, No:2 Kat:7 Kozyatağı - İSTANBUL, Tel: +90 (216) 463 76 79, Fax: +90 (216) 463 77 39, [www.nintendo.com.tr](http://www.nintendo.com.tr)

Renkayırımı ve Teknik Koordinasyon, Baskı ve Cilt: Punto Baskı Çözümleri Tic. Ltd. Şti. Halaskargazi Cad. Sait Kuran İş Merkezi, No:145, Kat:5 34381 Şişli - İstanbul, Tel: 0212 231 30 68 [www.puntops.com](http://www.puntops.com) Basım Yeri ve Tarihi: İstanbul, Eylül 2010 ISSN: 1309-0062

Nintendocu Nintendo Dergisi'nin yayın hakları, Nortec Eurasia A.Ş.'ye aittir. Dergide yayınlanan yazı, fotoğraf ve illüstrasyonların her hakkı saklıdır. Dergiden kaynak gösterilmek koşuluyla alıntı yapılabilir. Nintendocu Nintendo Dergisi, ulusal düzeyde, süreli ve 3 aylık periyotlarla yayınlanmaktadır. © 2010 Nortec Eurasia. All games are trademarks of their respective owners. Nintendo®, Nintendo Wii®, Nintendo DSi®, Nintendo DS Lite®, Nintendo DS® are all trademarks of Nintendo.





КЕНОДИ  
ОУЛНА  
КАРТИА





# Wii

## Çıkış Tarihleri

Tetris Party Deluxe (Nintendo)	3 Eylül
Metroid Other M (Nintendo)	3 Eylül
Tom Clancy's H.A.W.X. 2 (Ubisoft)	3 Eylül
Camp Rock 2 (Disney)	16 Eylül
Club Penguin Game Day (Disney)	16 Eylül
Disney Sing It! Party Hits (Disney)	23 Eylül
Shaun White Skateboarding (Ubisoft)	1 Ekim
FIFA 11 (EA)	1 Ekim
NBA JAM (EA)	5 Ekim
Disney Sing It! Family Hits (Disney)	7 Ekim
Wii Party (Nintendo)	8 Ekim
NBA 2K11 (Brighter Minds)	8 Ekim
Pro Evolution Soccer 2011 (Konami)	8 Ekim
Just Dance 2 (Ubisoft)	12 Ekim
DJ Hero 2 (Activision)	22 Ekim
Star Wars : Force Unleashed 2 (Lucasarts)	26 Ekim
Rock Band 3 (MTV)	29 Ekim
WWE SmackDown! vs. RAW 2011 (THQ)	29 Ekim
Marvel Super Hero Squad (THQ)	Kasım
Megamind (THQ)	Kasım
Epic Mickey (Disney)	Kasım
Barbie Groom and Glam Pups (THQ)	Kasım
GoldenEye 007 (Activision)	Kasım
Call of Duty: Black Ops (Activision)	Kasım
Donkey Kong Country Returns (Nintendo)	Kasım
Rayman Raving Rabbids: Travel in Time (Ubisoft)	Kasım
Need for Speed: Hot Pursuit (EA)	Kasım
Sonic Colors (SEGA)	Kasım
Kirby's Epic Yarn (Nintendo)	Kasım
The Legend of Zelda: Skyward Sword (Nintendo)	Kasım
Mario Sports Mix (Nintendo)	Kasım

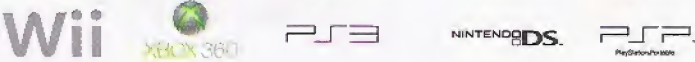
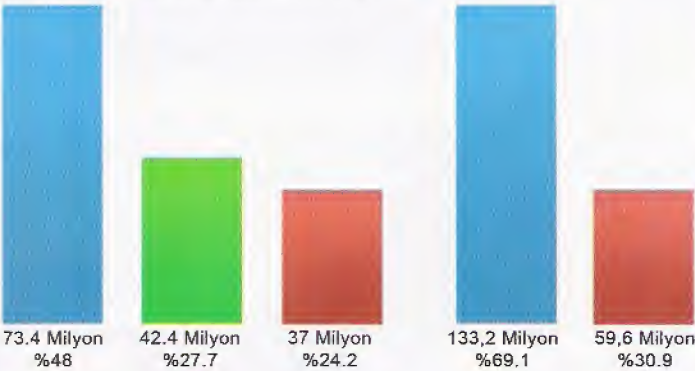
# NINTENDO DS

## Çıkış Tarihleri

Tetris Party Deluxe (Nintendo)	3 Eylül
Face Training (Nintendo)	24 Eylül
The Last Window: Secret of Cape Past (Nintendo)	24 Eylül
FIFA 11 (EA)	1 Ekim
Disney Fairies and the Great Fairy Rescue (Disney)	7 Ekim
Professor Layton and the Unwound Future (Nintendo)	22 Ekim
Star Wars : Force Unleashed 2 (Lucasarts)	26 Ekim
Marvel Super Hero Squad (THQ)	Kasım
Penguins of Madagascar (THQ)	Kasım
Megamind (THQ)	Kasım
Pokemon Ranger Guardian Signs (Nintendo)	Kasım
Barbie Groom and Glam Pups (THQ)	Kasım
GoldenEye 007 (Activision)	2 Kasım
Call of Duty: Black Ops (Activision)	9 Kasım
Sonic Colors (SEGA)	12 Kasım
Golden Sun: Dark Dawn (Nintendo)	04 2010



## Dünya konsol satışları\*



## Amerika Japonya Avrupa Dünya

Konsol	Amerika	Japonya	Avrupa	Dünya
Wii	34.46 Milyon	10.60 Milyon	28.33 Milyon	73.39 Milyon
XBOX 360	24.42 Milyon	1.37 Milyon	16.56 Milyon	42.35 Milyon
PS3	14.74 Milyon	5.50 Milyon	16.78 Milyon	37.02 Milyon
Nintendo DS	48.50 Milyon	31.00 Milyon	53.70 Milyon	133.20 Milyon
PSP	19.62 Milyon	15.01 Milyon	24.93 Milyon	59.56 Milyon

## Gelmiş geçmiş en çok satan oyunlar\*

	Konsol	Oyun	Firma	Satış (Milyon)
01	Wii	Wii Sports	Nintendo	64.62
02	NES	Super Mario Bros.	Nintendo	40.24
03	GameBoy	Pokemon Red / Green / Blue	Nintendo	31.37
04	GameBoy	Tetris	Nintendo	30.26
05	NES	Duck Hunt	Nintendo	28.31
06	Wii	Wii Play	Nintendo	27.67
07	DS	Nintendogs	Nintendo	23.81
08	GameBoy	Pokemon Gold / Silver	Nintendo	23.10
09	Wii	Mario Kart Wii	Nintendo	22.78
10	Wii	Wii Fit	Nintendo	22.58
11	DS	New Super Mario Bros.	Nintendo	22.39
12	SNES	Super Mario World	Nintendo	20.61
13	DS	Brain Training	Nintendo	19.27
14	PS2	Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar Games	18.43
15	DS	Mario Kart DS	Nintendo	18.36
16	GameBoy	Super Mario Land	Nintendo	18.14
17	DS	Pokemon Diamond / Pearl	Nintendo	17.55
18	NES	Super Mario Bros 3	Nintendo	17.28
19	Wii	Wii Sports Resort	Nintendo	16.89
20	PC	The Sims	Maxis	16.08

\* Satış bilgileri bağımsız bir kaynak olan Video Game Chartz'dan (www.vgchartz.com) alınmıştır.



# Gelmiş Geçmiş En Çok Satanlar



## 1

**Wii Fit Plus**

Artık kimse Türk insanı spor yapmayı sevmiyor diyemez.



## 2

**Wii Play**

Kumanda olmasaydı bu kadar satmazdı diyebilirsiniz ama biz o kadar emin değiliz.



## 3

**Wii Sports Resort**

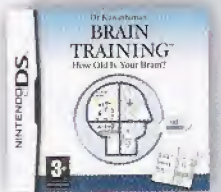
Geldi, gördü, sattı ve zirveye yerleşti. Uzun süre de zirveden inmeyecek...



## 1

**Nintendogs**

Kolay kolay hiçbir oyunun yakalayamayacağı müthiş bir satış başarısı...



## 2

**Dr. Kawashima's Brain Training**

İkincisi de birincisi kadar ilgi gören "büyüklere" oyun.



## 3

**Pokemon HeartGold/SoulSilver**

Pokemon efsanesinin son halkaları...

## 4

**Mario Kart Wii**

Wi-Fi üzerinden en eğlenceli yarış.

## 5

**New Super Mario Bros Wii**

Çıkar çıkmaz listenin üst sıralarında.

## 6

**Wii Music**

60 enstrümanın zaferi.

## 7

**Link's Crossbow Training**

Zapper beraberinde geliyor.

## 8

**Mario & Sonic Winter Olympics**

Bütün sevdiğimiz karakterler bir arada.

## 9

**The Legend of Zelda: Twilight Princess**

Hala geçebilen olmadı.

## 10

**Pro Evolution Soccer 2010**

PES 2010 hemen üst sıralara yerleşti.

## 11

**Monster Hunter Tri**

Canavar avlamanın müthiş eğlencesi.

## 12

**Super Mario Galaxy 2**

Gelmiş geçmiş eh iyi platform oyunu.

## 13

**Super Mario Galaxy**

Mutlaka tecrübe edilmeli...

## 14

**Super Smash Bros Brawl**

Tartışmasız en iyi dövüş oyunu.

## 15

**Red Steel**

Satışı yakalanamamış bir çıkış oyunu.

## 16

**Pro Evolution Soccer 2008**

2009, 2008 kadar satamadı...

## 17

**Big Beach Sports**

Plajda zevkli sporlar.

## 18

**De Blob**

Wii'nin en eğlenceli kahramanı.

## 19

**Wall-E**

O masum gözlerle kim dayanabilir.

## 20

**Mario Party 8**

Zevkli bir parti oyunu.

### Bizce...

- Wii Fit'in satış rakamları hız kesmeden artıyor.
- Super Mario Galaxy 2 ve 1 listede inmez bir yer edindi.
- Monster Hunter Tri oldukça yüksekte listemize girdi.

## 4

**New Super Mario Bros**

Mario Bros yeni jenerasyon devamı.

## 5

**Mario Kart DS**

Wi-Fi üzerinden dünya ile yarış keyfi.

## 6

**Pro Evolution Soccer 6**

El konsolunda da futbol üst sıralarda.

## 7

**Pokemon Diamond / Pearl**

Pokemon efsanesinin son versiyonu.

## 8

**Winx Club: Quest for the Codex**

Kim diyor kızlarda DS yok diye?

## 9

**Big Brain Academy**

Beyniniz ne kadar büyük?

## 10

**Pokemon Dash**

Pokemon olsun, gerekirse yarış olsun.

## 11

**Pokemon Dungeon: Blue RF**

Dungeon serisi devam edecek.

## 12

**Pokemon Platinum**

Pokemon D/P ve HG/SS arasında.

## 13

**Tetris DS**

Asla ölmeyecek oyun.

## 14

**Mario vs Donkey Kong 2: MotM**

Zorlayıcı bir zeka oyunu.

## 15

**Metroid Prime Hunters**

Samus'un çok oyunculu macerası.

## 16

**Yu Gi Oh! GX Spirit Caller**

Yu-Gi-Oh'un RPG macerası.

## 17

**Drawn to Life Spongebob Edition**

Spongebob'u çizin ve maceraya çıkın.

## 18

**42 All-Time Classics**

42 salon ve kart oyunu bir arada.

## 19

**Yu Gi Oh! GX World Championship**

Wi-Fi üzerinden Yu-Gi-Oh savaşları...

## 20

**The Legend of Zelda: Phantom H.**

Zelda'nın DS'teki müthiş macerası.

### Bizce...

- Pokemon HeartGold ve SoulSilver listeye üçüncü sıradan girdi ve daha yukarıya çıkabilir.
- Listede tam 8 tane Pokemon oyunu var!
- Mario vs Donkey Kong 2: March of the Minis de sonunda listede

## Önümüzdeki Sayılarda Bu Listede...

### GÖRÜYORUZ!

Geleceğin yükselen oyunlarını görüyoruz...

Kristal küremize bakarak önümüzdeki sayılarda bu listelerde yer alacak oyunları görüyoruz! Verdiğimiz oyunlara şöyle bir göz gezdirdiğinizde bizce siz de bizimle aynı fikirde olacaksınız.



**Kirby's Epic Yarn**

Bu oyun da bize dikmiş dikmeyi sevdirirse, artık ne diyelim...



**Donkey Kong Country Returns**

Mario'nun en büyük rakibi onu oyun dünyasında da tahttan etmeye kararlı.



# Son 6 Ayda En Çok Satanlar



1

**Monster Hunter Tri**  
Tek başına ya da online canavar avlamanın benzersiz keyfi...



2

**Wii Fit Plus**  
Artık kimse Türk insanı spor yapmayı sevmiyor diyemez.



3

**Wii Sports Resort**  
Geldi, gördü, sattı ve zirveye yerleşti. Uzun süre de zirveden inmeyecek...



1

**Pokemon HeartGold/SoulSilver**  
Pokemon efsanesinin son halkaları...



2

**Mario vs Donkey Kong 2: March of the Minis**  
Zorlayıcı bir zeka oyunu.

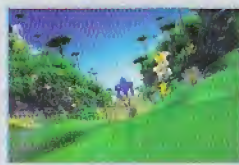


3

**The Legend of Zelda: Spirit Tracks**  
Beklenen Zelda kalitesi DS ekranlarında.



**Wii Party**  
Bir sonraki Wii Play ya da Wii Sports olmaya ve binler satmaya aday bir oyun.



**Sonic Colors**  
Çok umutlanmak istemiyoruz ancak sanırsak o özlediğimiz Sonic oyunu geri dönüyor.



**Epic Mickey**  
Dile kolay klasik Disney karakterlerinin ve Mickey'nin seneler sonra ilk kez güzel ve hit bir oyunu ekranlarımıza geliyor. Kaçırılacak gibi değil.

4

**Toy Story 3**  
Oyuncakların hikayesi listeyi salladı.

5

**Marvel Super Hero Squad**  
Minik kahramanların maceraları.

6

**Alice in Wonderland**  
Filmin etkisi raflara da yansdı.

7

**Mario Kart Wii**  
Yılbaşı ile birlikte yeniden stoklarda.

8

**New Super Mario Bros Wii**  
Çıkar çıkmaz listenin üst sıralarında.

9

**Super Mario Galaxy 2**  
Gelmiş geçmiş en iyi platform oyunu.

10

**Naruto Clash of Ninja Rev. 3**  
Naruto'nun sevildiğinin ispatı.

11

**Disney Princess and the Frog**  
Filmin oyunu çocuklara yönelik.

12

**Super Mario Galaxy**  
İkincisine rağmen hala satıyor.

13

**Endless Ocean 2**  
Huzur dolmak isteyenlere.

14

**Smackdown vs Raw 2010**  
Amerikan Güreşinin yükselişi...

15

**Castlevania Judgement**  
Hakettiği ilgili bulan bir dövüş oyunu.

16

**PES 2010**  
Başarılı serinin yeni versiyonu.

17

**High School Musical 3. SING IT!**  
Mikrofon beraberinde geliyor.

18

**Toy Story Mania**  
Evinizdeki Disneyland eğlencesi...

19

**Resident Evil the Umbrella Ch.**  
Korkunun satışa faydası var...

20

**Bolt**  
Filminin başarısını yakaladı.

## Bizce...

- Monster Hunter Tri kumandalı ve Wii paketi ile bir anda zirveye oturdu.
- Disney'in listedeki ağırlığı bitmiyor.
- Super Mario Galaxy 2 ve 1 birlikte listem-izdeler.

4

**Toy Story 3**  
Oyuncakların hikayesi listeyi salladı.

5

**Mario & Sonic Winter Olympic G.**  
Kış olimpiyatları heyecanı DS'te.

6

**Pokemon Mystery Dungeon 3**  
Seri üçüncü oyunu ile devam ediyor.

7

**Style Boutique**  
Moda ve kapitalizm...

8

**Mario & Luigi: Bowser's I.S.**  
Bowser'in midesinde birşeyler oluyor...

9

**Alice in Wonderland**  
Filmin oyunu çocuklara yönelik.

10

**Disney Princess and the Frog**  
Filmin oyunu çocuklara yönelik.

11

**Tinkerbell and the Lost Treasure**  
Tinkerbell'in devam macerası.

12

**Disney's UP**  
Filmin oyunu çocuklara yönelik.

13

**Pokemon Platinum**  
Platinum satışları birden arttı.

14

**Nintendogs Dalmatians**  
Nintendogs hala unutulmamış...

15

**Mario Slam Basketball**  
Mario basketbol kariyerine dönüyor.

16

**Drawn to Life Spongebob Edition**  
Spongebob çizmekte ne var ki?

17

**The Legend of Zelda: Phantom H.**  
DS'in en güzel oyunlarından biri.

18

**Pokemon Ranger 2: Shadows of A.**  
Kalem ile Pokemon yakalamanın keyfi.

19

**Cars: Mater National**  
Cars'ın devam oyunu.

20

**Cooking Guide**  
Bu akşam ne yemek yapalım?

## Bizce...

- Pokemon, Zelda ve Mario DS'in vazgeçilmez üçlüsü.
- HeartGold ve SoulSilver beklendiği gibi listenin başında.
- Disney listeyi alt üst etmeye devam ediyor.





# El Konsolları Tarihi

3DS'i beklediğimiz bugünlerde Nintendo'nun geçmişteki el konsollarını hatırlatmak istedik.



## Game & Watch 1980

Günümüze göre düşündüğümüzde gerçek anlamda bir konsol olmasa da taşınabilir olmasıyla 80'lere damgasını vurdu. Gameboy'un atası olarak düşünülen Game & Watch'un, her versiyonuna özel ayrı bir oyun bulunuyordu. Hatta 1982'de çıkarılan Multi-screen versiyonu günümüz Nintendo DS'ini animatsiyordu! Satın aldığınız her Game & Watch'un içinde sınırlı oyun bulunuyordu, kartuş imkanı yoktu. Game & Watch'un oyunlarının nasıl olduğunu merak ediyorsanız DSiWare kanalından bilindik olanlarını indirebilirsiniz. Oyunları DSiWare'den önce Game Boy ve Game Boy Color için de yeniden düzenlenmişti. Oyunları arasında Donkey Kong, Balloon Fight, Climber, Mario Bros, Mickey Mouse, Pinball gibi oyunlar da mevcut. Oyun sayısı 50'yi geçmiyor. 80'lerin sonunda Game Boy'un çıkmasıyla tarihteki yerini aldı.



# Game Boy 1989

# Game Boy Color 1998



Nintendo'nun ilk kartuşlu el konsolu olan Game Boy, ilk çıktığında tek renkli. NES'teki pek çok klasiği Gameboy'da da gördük. En büyük başarısı 31 milyon satan Pokemon serisi olan Gameboy, dönem toplamında 70 milyon sattı. Tetris de 30 milyon satarak Gameboy'un önemli bir artışı olarak tarihe geçti. O kadar uzun bir dönem piyasada kaldı ki, neredeyse 10 yıl boyunca. 1998'de Game Boy'un renkli versiyonu, Game Boy Color adıyla piyasaya sürüldü. Bu sistem sadece Game Boy'a renk getirmekle kalmadı, kendine özel oyunları da vardı. Game Boy serisi dünya toplamında 120 milyona yakın sattı. Serinin çeşitli görünüm ve işlevdeki modelleri Game Boy Pocket ve Game Boy Light isimleriyle çıktı. Birbirinden muhteşem oyunları vardı.



## Game Boy Serisinin Unutulmayan 20 Oyunu



Super Mario Land  
1989



Castlevania Serisi  
1991



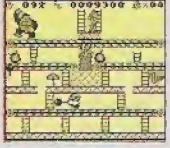
Metroid II:  
Return of Samus  
1991



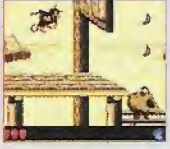
Super Mario Land 2:  
6 Golden Coins  
1992



Mega Man Serisi  
1994



Donkey Kong  
1994



Donkey Kong Land Serisi  
1995



Tetris DX  
1998



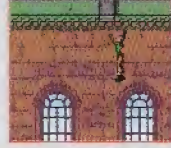
Legend of Zelda:  
Link's Awakening  
1998



Pokemon Serisi  
(Blue / Red / Yellow)  
1998



Super Mario Bros. Deluxe  
1999



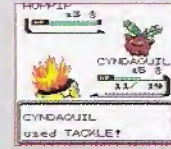
Tomb Raider  
2000



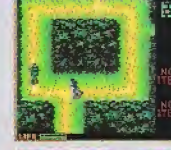
Grand Theft Auto 1 & 2  
2000



Kirby's Dream Land  
1 & 2  
1995



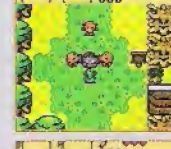
Pokemon Serisi  
(Silver / Gold / Crystal)  
2000



Metal Gear Solid  
2000



Wario Land Serisi  
2000



Legend of Zelda:  
Oracle of Ages  
2001



Legend of Zelda:  
Oracle of Seasons  
2001



Shantae  
2002





# Game Boy Advance 2001



Gameboy serisinin son halkası olan Gameboy Advance, tek başına 81 milyon satarak müthiş bir başarı elde etti. Oyun çeşitliliği ve yaklaşık 6 yıl boyunca taze kalması GBA'yı en başarılı konsollar arasına soktu. Gameboy Advance SP ve Gameboy Micro adında iki farklı modeli çıkarıldı. Teknik olarak SNES konsoluna çok benziyordu. Hatta SNES'in pek çok önemli oyunu Game Boy Advance için yeniden çıkarıldı. Çeşitli aksesuarlar sayesinde müzik, video oynatabilir hale geliyordu. En çok satılan oyunu 13 milyonla Pokemon Ruby & Sapphire oldu. 2005 yılına kadar popülerliğini sürdürdü.



## Game Boy Advance Serisinin Unutulmayan 20 Oyunu



Castlevania:  
Aria of Sorrow  
2003



Super Mario Advance  
2001



The Legend of Zelda:  
Minish Cap  
2004



Metroid Fusion  
2002



Metroid Zero Mission  
2004



Street Fighter  
Alpha 3  
2002



Super Mario  
Advance 4:  
Super Mario Bros 3  
2002



Yoshi's Island:  
Super Mario Advance 3  
2002



Super Mario World:  
Super Mario Advance 2  
2001



Golden Sun  
2002



Kingdom Hearts:  
Chain of Memories  
2004



Advance Wars  
2002



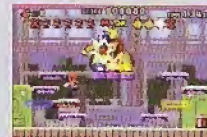
Final Fantasy  
Tactics Advance  
2003



Final Fantasy  
4-5-6 Advance  
2006



Pokemon Serisi  
(Ruby / Sapphire /  
Emerald / FireRed  
LeafGreen)  
2004



Mario vs.  
Donkey Kong  
2004



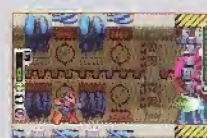
Mario & Luigi:  
Superstar Saga  
2003



Sonic Advance Serisi  
2004



Wario Land 4  
2001



Mega Man Zero Serisi  
2004



# Nintendo DS 2004

Her şey çift ekranlı olacağını öğrenmemizle başladı. Game Boy artık yoktu. 2004 yılındaki süreçte iki ekranlı oluşunu, dokunmatik ekranını, mikrofonunu, kablosuz bağlantı özelliğini, GBA'ya göre gelişen grafiklerini ve sonraki yıllarda da ne kadar eşsiz bir oyun kütüphanesine sahip olduğunu öğrendik. İki ekran, dokunmatik ekran ve mikrofon sayesinde oyun tarihinde görülmemiş türde oyunlar yapıldı. Yeri geldi mikrofona üfleyerek dumanlardan kurtulduk, yeri geldi ekrandaki şeyleri dokunarak temizledik, yeri geldi bazı gizemleri DS kapağını kapatıp açarak çözdük. 2004 yılından itibaren DS Lite, DSi ve DSi XL adında modelleri çıkarıldı. DSi ve DSi XL'nin diğer iki modelden farkı kameralı, SD kartlı ve daha büyük ekranlara sahip olmasıydı. Ayrıca DSiWare kanalı sayesinde DSi ve DSi XL'ye oyun indirebiliyorduk. 2010 yılını da dinç bir şekilde geçiren DS'e 2011 yılında da güçlü oyunlar çıkmaya devam edecek.



## Nintendo DS'in Unutulmayan 20 Oyunu



Mario Kart DS  
2005



Grand Theft Auto:  
Chinatown Wars  
2009



Mario & Luigi:  
Bowser's Inside Story  
2009



Advance Wars:  
Dark Conflict  
2008



Castlevania:  
Dawn of Sorrow  
2005



The Legend of Zelda:  
Phantom Hourglass  
2009



New Super Mario Bros  
2006



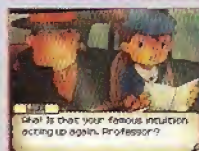
Pokemon HeartGold  
/ SoulSilver  
2010



The World Ends  
With You  
2008



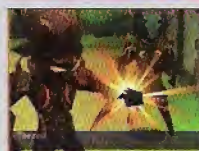
The Legend of Zelda:  
Spirit Tracks  
2009



Professor Layton Serisi  
2008



Nintendogs Serisi  
2005



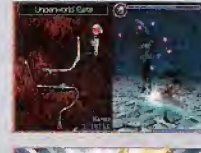
Final Fantasy IV  
2008



Pokemon Pearl /  
Diamond  
2007



Rhythm Paradise  
2009



Ninja Gaiden  
Dragon Sword  
2008



Phoenix Wright Serisi  
2005



Dragon Quest Serisi  
2008



Kingdom Hearts  
358/2 Days  
2009



Scribblenauts  
2009





# Nintendo 3DS Rehberi

Nintendo'nun yeni el konsolu 3DS bu yılın en çok konuşulan konsolu oldu. Gözlüksüz 3D deneyimi yaşayacağımız konsol hakkında şimdiye dek açıklanan tüm detaylar, soru cevap şeklinde burada.

## 3DS, yeni bir DS modeli mi?

Hayır. İlk DS, DS Lite, DSi ve DSi XL serisinden tamamen farklı bir neslin ürünü olacak. Bu yüzden kendine özel oyunları olacak.

## 3DS'in en önemli yeniliği nedir acaba?

En büyük özelliği gözlüğe ihtiyaç duymadan 3D görüntü verebilmesi.

## Gözlüksüz 3D mi? Peki bunu nasıl yapıyor?

Ekrandaki pikseller hem sol göz hem sağ göze hitap edecek şekilde oluşturuluyor. Bu sayede beyin görüntüyü 3D olarak algılıyor.

## 3D gözü yorar mı? 3DS sağlık sorunu olanlar için uygun mu?

Görüntüdeki 3D derinliğini ayarlayabilirsiniz. İsterseniz biraz kısabilir, isterseniz tamamen kapatabilirsiniz. Görme açısından sorunu olduğunu düşünenler de rahatça oynayabilir.

## 3D oyunlara ne katacak?

Öncelikle oyunun dünyasını daha iyi hissedeceksiniz, avuçlarınızın arasında. Ekrana sıçrayan cisimler gerçekten size geliyormuş hissi uyandıracak. Oyun yapımcılarının hayal gücüyle birbirinden ilginç deneyimlere tanık olabiliriz.

## 3DS'in 3D dışındaki yenilikleri neler?

Gelişmiş grafikleri ve hareket algılayıcısı. DS'e göre oldukça güçlü grafikleri ve DS'te olmayan bir hareket algılayıcısı var. İçinde hem ivme ölçer hem gyro sensor var. Bu sayede en küçük hareketi bile algılayacak. Bazı yapımcılar 3DS'teki hareket algılayıcısının Wii'deki Motion Plus kadar hassas olduğunu söylemişti. Oyunlar çıkınca daha iyi anlayacağız.

## Peki diğer özellikleri neler?

DS'te olmayan bir analog kontrolüne sahip. Yön tuşunun hemen üstünde. Oyunların kontrolünde büyük kolaylık sağlayacak. Ayrıca oyundaki açığı ve kamerayı bu sayede çok rahat değiştirebiliriz. Analog dışındaki butonlar ise hemen hemen DS serisiyle aynı. Eksilen bir tuş yok. SD kart girişi de olacak.

## DS oyunlarını da çalıştıracak mı?

Evet. Tıpkı DS Lite'in bir önceki nesil GBA oyunlarını çalıştırdığı gibi.

## Kendine özel indirilebilir içeriği olacak mı?

Bildiğiniz gibi DSi'da DSiWare vardı ve oradan oyun indirebiliyorduk. Nintendo aynı şeyi 3DS için de düşünüyor ve 3DSWare isminin patentini çoktan aldı bile. 3DS'e özel indirilebilir içerik kesin. Ancak detayları şimdilik bilmiyoruz.

## Wii'deki gibi eski oyunları indirebileceğimiz bir sanal konsol uygulaması olacak mı?

Wii'deki Virtual Console sayesinde NES, SNES, Nintendo 64 gibi eski konsolların oyunlarını uygun fiyatlara indirebiliyorduk. Aynı şeyin 3DS'te olup olmayacağını bilmiyoruz fakat Nintendo, E3'te bazı NES ve SNES oyunlarının 3D versiyonunu 3DS demosu olarak gösterdi. Buradan yola çıkarak bunun 3DS için mümkün olduğunu söyleyebiliriz. Her an 3DS için bir sanal konsol uygulaması görebiliriz.

## Ekran boyutları ve çözünürlükleri nasıl olacak?

Üst ekran 16:9 genişliğinde, alt ekrandan daha büyük, 3.53 inç ve 800x240 piksel. Sağ ve sol göze hitap eden pikseller kapatıldığında çözünürlük 400x240 piksel oluyor. Alt ekran ise 4:3 genişliğinde, 3.02 inç, 320x240 piksel. Sadece alt ekran dokunmatik ve 3D sadece üst ekrana özel.

## Kamerarlardan ne haber?

3DS'in bu sefer üç kamerası var. Her biri 640x480 piksel, 0.3 megapiksel. E3'te gösterilen modelin içinde bir, dışında iki kamerası vardı. İkili kamera sayesinde 3D fotoğraflar çekebileceğiz. Teknik olarak 3D sohbet (3D video chat) mümkün.

## 3D filmler izleyebilecek miyiz?

Evet. İlk anlaşılın firmalardan Warner Bros, Disney ve DreamWorks'un kaliteli yapımları 3DS'te izlenebilecek. Bu filmleri kartuş şeklinde mi alacağız, yoksa internetten mi indireceğiz, bu şimdilik belirsiz. E3'te gösterilen filmler arasında How to Train Your Dragon (Dreamworks), Legend of the Guardians: The Owls of Ga'Hoole (Warner Bros) ve Tangled (Disney) vardı.

## Kablosuz bağlantı özellikleri ne durumda?

Geliştirilmiş algılama gücü ve kapsama alanına sahip. Bunun dışında otomatik olarak bağlanma özelliğine sahip. Yani "Connecting to the WFC"

diye bir şey yok. PS3 gibi otomatik bağlanacak. Hatta uyku modunda en son DLC'leri indirip tekrar açtığınızda sizi şaşırtacak.

## Sistem özellikleri belli mi? İşlemci, RAM, vs...

Şu an için belli değil. İnternette dolaşan tablolar ve özellikler resmi değil. Grafik işlemcisi DMP Pica200. Detaylar duyurulmadı.

## Tasarımı değişecek mi?

3DS'in resmi sitesinde son tasarım için TBA yazıyor, yani her şey değişebilir. Ancak 3DS'in yapımcılarından biri tasarımın çok büyük bir değişikliğe uğramayacağını belirtti.

## Ne zaman çıkıyor?

### Fiyatı belli mi?

Çıkış tarihi, fiyatı gibi bilgiler Nintendo tarafından 29 Eylül'de açıklanacak. Belki siz burayı okurken açıklanmıştır bile!









# Nintendo 3DS Oyunları

3DS'in oyun desteği daha konsol çıkmadan ciddi boyutlara ulaştı. Bu sayfadan Eylül ayına dek duyurulan tüm 3DS oyunlarına göz atabilirsiniz. Ancak siz bu sayfayı okurken daha fazla oyun duyurulmuş olabilir! Ancak yine de başlamak için geç kalmadınız:

## ACTIVISION

» DJ Hero 3D



» Cubic Ninja

## ATLUS

» Etrian Odyssey  
» Shin Megami Tensei  
» Shin Megami Tensei: Persona  
» Shin Megami Tensei: Devil Survivor

## CAPCOM

» Resident Evil Revelations  
» Super Street Fighter IV 3D



» FIFA Soccer  
» Madden NFL  
» The Sims 3

## gameloft

» Asphalt GT

## HARMONIX

» Harmonix Music Project



» Bomberman  
» Deca Sports  
» Kororinpa

## KONAMI

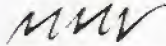
» Konami Baseball  
» Contra  
» Frogger  
» Metal Gear Solid Snake Eater 3D "The Naked Sample"  
» Pro Evolution Soccer (Winning Eleven)



» Professor Layton and the Mask of Miracle



» BloodRayne: The Shroud  
» A Boy and His Blob  
» Face Racers: Photo Finish  
» Lion's Pride: Adventures on the Serengeti  
» Martha Stewart  
» WonderWorld Amusement Park



» Harvest Moon 3D



» Games  
» Dragon Ball  
» Mobile Suit Gundam  
» Pac-Man & Galaga  
» Ridge Racer  
» Super Robot Taisen

## Nintendo

» Animal Crossing  
» Kid Icarus: Uprising  
» Mario Kart  
» Nintendogs + Cats  
» Paper Mario  
» PilotWings Resort  
» Star Fox 64 3D  
» Steel Diver

## Rocket

» Crash-City GP  
» VS-Robo



» Sonic 3DS  
» Super Monkey Ball

## SQUARE ENIX

» Dragon Quest serisi  
» Final Fantasy serisi  
» Kingdom Hearts 3D  
» Codename: Chocobo Racing 3D



» Carnival Games franchise

## TECMO



» Dead or Alive 3D  
» Dynasty Warriors  
» Ninja Gaiden  
» Samurai Warriors 3D

## TOMY

» Lovely Lisa 3D  
» Naruto Shippuden Action Project



» de Blob 2  
» Kung Fu Panda: The Kaboom of Doom  
» Marvel Super Hero Squad Infinity Gauntlet  
» The Penguins of Madagascar  
» Puss N Boots  
» Saints Row: Drive-By



## UBISOFT

» Assassin's Creed Lost Legacy  
» Battle of Giants: Dinosaur Strike  
» Driver Renegade  
» Hollywood 61  
» Tom Clancy's Ghost Recon: Lead the Ghosts  
» Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory



» Batman serisi  
» LEGO 3DS



# Metal Gear Solid Snake Eater 3D



Fuarda 3DS'i ilk kez deneyenlerin etkilenmeleri için çok önemli bir sebep vardı: Metal Gear Solid 3D The Naked Sample. Fuarda gösterilen oyunun gerçek adı ve gerçek demosu değildi. Sadece yapımcı Hideo Kojima'nın 3DS'te neler yapabileceğini göstermek içindi. Grafiksel açıdan, fuarda gösterilen en uç noktalardan biriydi. Nintendo konferansı esnasında Metal Gear ismi görüldüğünde salonda herkeste şok etkisi yaratmıştı.

Nintendo, Metal Gear serisinin yapımcısı Hideo Kojima'ya gitmiş ve 3DS'i göstermiş. Kojima ekranın bir anda 3D olduğunu görmüş ve etkilenmiş. E3 fuarı için bir demo yapmak istemiş ve sadece iki ayı varmış. İki ay gibi kısa bir sürede 3DS'i çözmeye çalıştı ve bizlere bu ekran görüntülerini sundu. Kendisinin belirttiğine göre 3DS'in poligon gücü çok yüksek. İstese bundan daha iyi bir görüntü de elde edebileceğini dile getirdi. Zaten bu haliyle bile yeterince müthiş görünüyor.

Metal Gear Solid 3D, sadece oyuncular değil oyun yapımcılarını da çok etkiledi. Örneğin Resident Evil'in yapımcısı E3'teki Metal Gear demosu sayesinde ufkunun genişlediğini açıkladı. Önümüzdeki günlerde 3DS'teki Metal Gear, yeni bir isim ve daha iyi görüntüyle karşımıza çıkacak. 2011 boyunca çılgınlar gibi bekleyeceğiz.

# Kid Icarus: Uprising



3DS tarihinde çok özel bir yeri olacak Kid Icarus'un. Konsolun ilk duyurulan ve ilk gösterilen oyunu Kid Icarus, Nintendo'nun yıllardır canlanması beklenen oyunuydu. Kid Icarus: Uprising'in baş karakteri Pit, fuarda bize gösterdikleri videonun başında "Sorry to keep you waiting!" diyor (Beklettiğim için üzgünüm!). Gerçekten de hem 3DS, hem de Kid Icarus yıllarca bekletti. Ancak beklediğimize gerçekten değdi!

Project Sora, 2009 yılında kurulan bir oyun yapımcı firması. Sadece Nintendo'ya ait olan Project Sora'nın başında ise Masahiro Sakurai var. Kendisi Kirby serisinin ve Super Smash Bros Brawl'ın yapımcısı. Çok gizli yürüttüğü proje için Nintendo başkanı Satoru

Iwata devreye girmiş. "Harbi Nintendo oyunu" olması için Sakurai'ye özel ilgi gösterildi. Sonuç: muhteşem bir Kid Icarus sunum videosu.

Kid Icarus'un son oyunu 1991'de Game Boy'a çıkmıştı ve NES'teki Kid Icarus'un devamı niteliğindeydi. Yaklaşık 19 yıldır sessiz kalan serinin üçüncü oyunu 3DS'in açılış oyunu olacak. Serinin baş karakteri Pit, yetenek olarak aslında Nintendo'ya özgü üç karakteri de hatırlatıyor. Mario gibi zıplayabiliyor, kendisini Link gibi geliştirebiliyor ve düşmanlarına Samus gibi ateş edebiliyor. Çok yönlü bir karakter. Hikayesine bakalım: Karanlığın tanrıçası olarak bilinen Medusa, hayata döner. Pit,

aydınlığın tanrıçası Palutena ile bir araya gelir ve özel güçler edinir. Dağların arasından uçabilir, düşmanlarını çok seri bir şekilde yok edebilir. Medusa'nun kötülüğünü durdurabilmek için her şeyi yapar.

İster binalar arasında savaşabilir, isterseniz gökyüzüne süzülüp şehre yukardan bakabilirsiniz. Yaratıkların çoğu mitolojiden alınma (Cerberus, Medusa, Palutena, vb...) Hem göklerde, hem yeryüzünde basit, ancak derin bir kontrol gücüyle savaşabilirsiniz. İlk öğrendiğimiz bilgilere göre oyunda çok kişiyle oynama seçeneği olacak, versus şeklinde de olabilir. Tüm oyuncuları tatmin edecek güçte bir oyun olacak, Kid Icarus: Uprising.





## Resident Evil Revelations

Bir konsolun güçlü hale gelmesi için mutlaka bir Resident Evil oyunu şarttır. 3DS bunu daha ilk günden başardı ve Capcom'un

hit oyunu Resident Evil'in sonuncusu ilk duyurulan oyunlar arasında yer edindi. Bu oyun öncelikle tamamen yeni olacak. 3D olduğu için yapımcıların karşısına yepyeni fırsatlar çıkaracak. Seride denenmemiş şeylerin uygulanacağı konuşuluyor. Örneğin bir mobilyanın arkasında ne olduğuna bakabileceğiz. 3D ekran ve harekete duyarlı bir aletle çok değişik bir aksiyon içinde bulacağız kendimizi.

Ara sahneler de 3D destekleyecek ve nefes kesecek. Yapımcı, zombilerle 3D efekt eşliğinde çatışmanın çok keyifli olacağını dile getirdi. Capcom, 3DS'in grafik gücünden çok memnun kalmış. Oyunun yayımlanan videosunun gerçek zamanlı olduğu açıklandı. Yani gördüğümüz her şey 3DS'in gerçek gücünü yansıtıyor. Resident Evil 5'e benzeyeceği belirtiliyor. Ancak her şey değişebilir, sistemin nasıl işleyeceğini henüz görmedik. Capcom'un şu anda en çok üzerinde durduğu Resident Evil oyunu buymuş. Bizim de en çok üzerinde durduğumuz 3DS oyunlarından biri! Bu sefer 3D ile korkmaya hazırız!

## Animal Crossing 3D

Nintendo'nun hayat simülasyonu, yepyeni özellikleriyle 3DS'te. Bu oyunun tam adını bilmiyoruz henüz duyurulmadı. İlk öğrendiğimiz bilgiler arasında şunlar yer alıyor. Artık şehrin başkanı olarak da oynayabiliyoruz. Şehir içinde hem karakterlerde, hem de cisimlerde bazı geliştirmeler yapılmış. Ayrıca 3DS'in kendine has özelliklerini de kullanacak. Daha derin bir dünya karşımızda olacak. Bazı kaynaklar oyunun, seride en iyi görünen Animal Crossing olacağını yazdı. Wii'deki oyundan bile daha iyi görüldüğü düşünülüyor.

Bunun yanında 3DS'in gelişmiş kablolu bağlantı seçeneklerinden de yararlanacağını söyleyebiliriz. Detaylar henüz net olmamakla birlikte, sene sonu gibi bütün yeniliklerine ulaşacağız.



## Dead or Alive 3D



Nintendo'nun el konsolu tarihinde görülmemiş kalitede dövüş oyunlarına hazırız. Bunlardan biri Dead or Alive'in 3DS çıkarması. Nintendo DS oyunlarını yakından takip edenler bilecektir ki DS'te çok fazla dövüş oyunu yoktu. Bazı dövüş oyunları ise sadece Japonya ile sınırlı kaldı. Ancak 3DS daha çıkmadan, bünyesinde çok önemli dövüş oyunlarını barındırabileceğini gösterdi. Bunlardan biri Super Street Fighter IV, biri de işte karşımızda Dead or Alive 3D!

Dead or Alive serisini bilenler grafiklerin bu oyunda önemli olduğunu bilir. Çünkü buradaki dövüşçü kadınlar, güzel görünmek zorunda! Bu oyun hakkında şimdilik bildiğimiz tek şey, 3DS'in harekete duyarlı kontrol sistemini ilginç şekillerde kullanacak olması. Eğer söylenti doğruysa 3DS cihazı hızla sallandığında dövüşçü kızların göğüsleri de sallanacak. Bu daha önce, başka oyunlarda da denenmişti. Onun dışında 3D efektlerin Dead or Alive serisine çok yakışacağını düşünüyoruz. 2011'de!



# Kingdom Hearts 3D

Kingdom Hearts serisi DS'te oldukça başarılı grafikler ve iyi bir oynanış sunmuştu. Yapımcı Tetsuya Nomura, 3DS'i yeni bir Kingdom Hearts oyunuyla destekleyecek. Evet, bu oyun söylenenlerin aksine bir remake (yeniden yapım) değil, tamamen yeni bir oyun olacak. Yapımına E3'ten aylar önce başlanmış. Halen üzerinde çalışılan oyunun son adı belirtilmedi. Şimdilik Kingdom Hearts 3D diyoruz, Nomura sondaki 3D'nin bir anlamı olabileceğini söyledi.

Bu oyunun hikayesinin beklenmedik bir şekilde başlayacak. Şaşırtıcı olayların ardından Sora ve Riku'yu yöneteceğiz. Ekip üç yeni oynanış sistemi üzerinde çalışıyor, yeniliklere şaşırmayacağız. Müziklerini yine Yoko Shimomura yapıyor. Basına verilen grafikler neredeyse kusursuz. Bu oyun için can atıyoruz.



# Mario Kart 3DS

Her yeni Nintendo konsoluna yeni Mario Kart oyununun çıkması artık geleneksel hale geldi. Her konsolda milyonlar satan, Nintendo'nun en eğlenceli yarış türü oyunu Mario Kart'ın 3DS versiyonu yine pek çok yenilik içerecek. Bu yeniliklerin başında tabii ki 3D efektler geliyor. Örneğin arabadan çıkan kıvılcımlar, ekrana yapışan mürekkep ve yolda aniden geçen cisimleri 3D ekrandan çok farklı hissedeceğiz.

Mario Kart 3DS'e gelen yeniliklerden biri de bölümler. Wii Sports Resort'taki tüm spor oyunlarını oynadığımız ada, Wuhu adası Mario Kart 3DS'te seçilebilir yeni bir bölüm olacak. Önemli bir diğer yenilik de, bu oyunda Mii'lerin yer alacak olması. Oynanabilir olacaklar mı, bunu şimdilik bilmiyoruz. Ancak basına verilen ekran görüntülerinden Mii'leri siz de seçebilirsiniz. Değişik canavarlar da geri dönecek, örneğin yarasalar. Tüm zamanların en eğlenceli yarış oyunu serisinin 3DS versiyonu yine çok eğlendirecek.



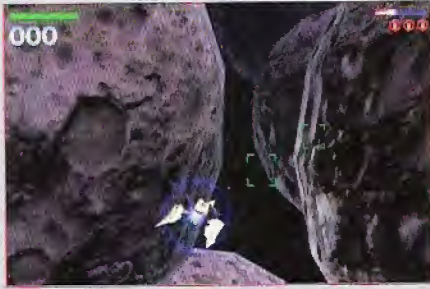
# Nintendogs + Cats!



Nintendo DS'in neler yapabildiğini gösteren bu oyun dünya çapında 20 milyondan fazla satmıştı. Kendi dilimizdeki komutları köpeklerimize öğretebiliyor, onlarla ilgilenirken gerçek bir köpekmiş hissini yaşıyorduk. 3DS versiyonunda şirin misafirlerimizimiz olacak, kediler! Yine dokunmatik ekran ve mikrofon girişini kullanarak köpeklerimizle ilgileneceğiz. Gezdireceğiz, yarışmalara katılacağız, alışverişini yapacağız, yemek yedireceğiz, onunla oynayacağız, yıkayacağız.

Peki 3DS'te olan yenilikler neler? İlk öğrendiğimiz bilgilere göre 3DS'in kamera çıkışı sayesinde yüzümüzü kullanarak köpekle iletişime geçeceğiz. Nasıl mı olacak? Söylenenlere göre köpek kameradan yüzümüzü tanıyacak ve sahibinin biz olduğunu anlayacak. Veya sizden başka biri köpekle ilgilenirse ona karşı yabancılık çekecek. Bunun dışında 3D ekran sayesinde köpeğimizin şirinliğini çok daha iyi göreceğiz. Şimdilik şirin varlıkların dünyasından bilgiler bu kadar!





## Star Fox 64 3D

Nintendo'nun DS'teki Star Fox denemesi adından sıkça söz ettirememiştir. Çünkü yapımcısı beklentilerimizi karşılayacak geçmişe sahip değildi. Ancak Nintendo bu sefer çok başarılı bir Star Fox oyununun yeniden uyarlamasını yapıyor. Orijinal oyun 1997'de Nintendo 64 için çıktığında önemli medya kuruluşlarından çok iyi puanlar almıştı.

Yeniden yapımda bizi ne gibi yeniliklerin bekleyeceği şu an için belirsiz. Nintendo, 3DS'in reklam videosunda Star Fox temalı öğelere de yer vermişti (3DS ekranından fırlayan Donkey Kong varili gibi öğelerin yanında). Acaba 3DS'in hareketle kontrol sisteminden ne kadar yararlanacak? Aklımızda çok fazla soru var, ancak şimdilik beklemekten başka seçeneğimiz yok.

## Paper Mario

Paper Mario serisi, aslen Super Mario dünyasının RPG türü şeklinde yeniden yorumlanmış haliydi. İlk oyun Nintendo 64 için yapıldı. Görünüm tarzıyla beğeni toplayan oyunun devamı Paper Mario: The Thousand-Year Door adıyla Game Cube'e çıktı. Yine RPG türündeydi ve çok eğlenceliydi. Üç boyutlu ve iki boyutlu karışımı bir gezegen sunmuştu. Serinin üçüncü oyunun türü biraz farklıydı. İsminin başına "Super" geldi ve Super Paper Mario ismiyle Wii için çıktı. RPG öğelerinin yanında platform türü öğeler de vardı. 2D ve 3D'yi çok başarılı bir şekilde birleştirmişti.

Şimdi seri yine başındaki "Super"i olmadan yoluna 3DS'te devam ediyor. Paper Mario 3DS ismiyle duyuruldu ancak ismi değişebilir. Bir el konsolundaki ilk Paper Mario oyunu olması özelliğini taşıyor. Önemli tahminlere göre bu oyunla sıra tabanlı sisteme ve RPG öğelerine geri dönecek. Heyecanlıyız!



## The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D



Gönül rahatlığıyla söyleyebilirim ki, tüm zamanların en iyi oyunu 3DS için yeniden yapılıyor! 1998 yılında Nintendo 64 için çıkan The Legend of Zelda: Ocarina of Time pek çok kaynaktan tüm zamanların en iyi oyunu olarak gösterilir. Aldığı puanlarla %97.48 gibi bir ortalamaya sahip ve 1998 yılından beri bu puan ortalamasını geçmeyi başaran oyun olmadı (Super Mario Galaxy 2 biraz zorlamıştı).

Yapımcı Eiji Aonuma çok mutlu. Kendisi hem 3DS'e hayran, hem de Ocarina of Time yeniden yapımla hayalleri gerçek oldu. Bu oyunun E3'teki duyurusu çok ilginç olmuştur. Nintendo konferansı sona erdiğinde 3DS şokunun etkisini atmaya çalışıyorduk. "Bu kadar duyuru yeter de artar bile" diye düşünürken Nintendo bir anda resmî sitesini güncelledi ve listede The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D gözüktü. Gerisini siz düşünün artık. Ekran görüntüleri çok erken ve hızlı oluşturulmuş bir demo görüntüsünde. Son halinin daha iyi görüneceğinden eminiz.



# Saints Row: Drive By



Nintendo'nun 3DS konsoluyla birlikte yetişkinleri her zamankinden daha çok düşünüyor. Bunun için özellikle çalıştı ve firmalara yetişkin içerik konusunda talepte bulundu. Bu firmalardan biri THQ, bir yetişkin oyunu diyebileceğimiz Saints Row'un yapımcısı şu açıklamayı yaptı: "Nintendo çok dengeli bir platform çıkarmak istiyor. Bunun gerçekten çocuksu bir konsol olmasını istemiyor. Akıllıca hareket ediyorlar. 3DS'te Saints Row'un

olmasını gerçekten istediler. Biz oyunu zaten 3D olarak tasarlıyorduk. 3DS'te zorlanmayacağız. Pekiyi oyun nasıl bir iş yapacak? Bize göre harika bir iş çıkaracak çünkü Nintendo bu sefer yetişkinlere oynuyor ve yetişkinler için iyi bir pazar oluşturuyor. Bu oyunun ilerde Saints Row 3'le de bağlantısı olacak (henüz çıkmadı)." Henüz bir ekran görüntüsü yayımlanmadı. Meraktayız.

## 3DS Ekran Görüntüleri Cenneti

Hakkında pek fazla detay açıklanmayan ancak ekran görüntüsü verilen diğer oyunlara buradan göz atabilirsiniz.



Pilot Wings Resort



Steel Diver

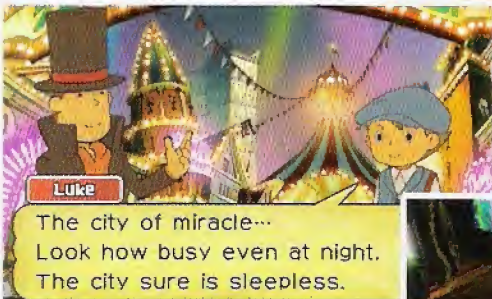


Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory



Super  
Street  
Fighter IV  
3D Edition

Professor Layton and the Mask of Miracle



Samurai  
Warriors 3D

Ridge Racer



Sims 3D



DJ Hero 3D





# N64 Klasikleri

Wii'nin Virtual Console'ından indirebileceğiniz 19 adet N64 Kласiği!

Dergimizin önceki sayılarında Wii'deki sanal konsol uygulaması Virtual Console'dan indirebileceğiniz en güzel NES ve SNES oyunlarına yer vermiştik. Şimdi sıra SNES'ten sonra gelen konsol Nintendo 64'te! Bu konsol zamanında Super Mario 64 ile birlikte dünya piyasasına sunulmuştu. Yaklaşık 33 milyon satan N64'te çoğu kaynağa gelmiş geçmiş en iyi oyun olarak gösterilen The Legend of Zelda: Ocarina of Time da bulunuyor. GoldenEye 007 gibi bir klasik de Nintendo 64'ün "exclusive" yani ilk olarak sadece N64'e özel olarak çıkan oyunlarından. Nintendo'nun kartuş kullanan son televizyon konsoluydu. 1996 yılından 2001 yılına kadar popülerliğini sürdürdü. Aşağıdaki Nintendo 64 klasiklerinin hepsini 1000 Nintendo puanı karşılığında konsolunuza indirebilirsiniz (Sin & Punishment ve Ogre Battle 1200 puan).



## Mario Tennis

Eğer isterseniz New Play Control! Mario Power Tennis'i almadan önce bunu deneyebilirsiniz.



## Ogre Battle 64: Person of Lordly Caliber

Ogre Battle: The March of the Black Queen ve Tactics Ogre: Let Us Cling Together'in devamı.



## Super Smash Bros

Super Smash Bros çığırının ilk ayağı.



## The Legend of Zelda: Majora's Mask

Ocarina of Time'in gölgesinde kalmış N64 nesli ikinci Zelda oyunu.



## Mario Golf

Mario karakterleri ile bezeli zevkli bir golf oyunu.



## Pokemon Puzzle League

Dr.Mario'nun izinden giden Pokemon temalı bir bulmaca oyunu.





### Cruis'n USA

Amerika'yı bir baştan diğerine kat ettiğiniz bir yarış oyunu. Tam yarış değil ama arcade tarzında...



### 1080°: TenEighty Snowboarding

Çok oyunculu bir snowboard oyunu, GameCube versiyonu 1080° Avalanche da büyük ilgi görmüştü.



### Pokémon Snap

Wii'nin resim gönderme özellikleri ile adeta yeniden doğan bir Pokemon oyunu.



### Yoshi's Story

SNES için geliştirilen Super Mario World 2: Yoshi's Island'ın bir devamı sayılabilir. Mario'nun ve Miyamoto'nun olmadığı ender oyunlardandır.



### Sin and Punishment

Şimdiler Wii'de ikincisinin fırtınası eserken birincisini neden indirip oynamayasınız...



### Wave Race 64

Büyük ihtimalle Wii Sports Resort'taki jetski yarışlarına öncülük etmiştir.



### Kirby 64 The Crystal Shards

Masahiro Sakura'nın yönetmediği yegane Kirby oyunlarından. Kirby's Dream Land 3'ün öncesini anlatır.



### F-Zero X

Wii dışında beredeyse her konsolda tekrarlanan hızlı ve zevkli bir yarış oyunu.



### Paper Mario

GameCube'deki devamı Paper Mario: The Thousand-Year Door, Wii'deki devamı ise Super Paper Mario'dur. Bu müthiş seriyi bu oyundan başlayarak oynayabilirsiniz.



### Lylat Wars (Star Fox 64)

Oyuncular için unutulmayan karakterlerden ve fenomenlerden olan Star Fox 64 bugünlerde 3DS ile yeniden hayat bulmaya hazırlanıyor.



### Mario Kart 64

Her bir versiyonu mutlaka denenmesi gereken, tüm Mario karakterlerini bir arada bulabileceğiniz çılgın bir yarış oyunu.



### Super Mario 64

3D platform janrını yaratan ve oyun tarihinin "öncü" oyunlarından kabul edilen bir klasik.

### The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Oyun tarihinin büyük ihtimalle en iyi oyunu - ki bunda Super Mario Galaxy 2 ile yarışıyor.





# Ön İncelemeler

## 26 Wii Party

Yeni bir parti oyun çılgınlığı Wii'yi sarıp sarmalamak üzere. Bu çılgınlığa hazır mıyız..?



## 29 Donkey Kong Country Returns

Donkey Kong'un çılgın dünyası bu müthiş 2 boyutlu platform ile geri dönüyor.



## 32 The Legend of Zelda: Skyward Sword

Daha fazlasını söylemeye gerek var mı?



## İçindekiler

### 25 A Shadow's Tale

Wii'deki bu benzersiz oyun tecrübesi "gölgede kalmamalı"

### 28 Final Fantasy The 4 Heroes of Light

Sanki bir Final Fantasy üretme makinesi olan Square Enix bizi her FF oyununun orijinallliği ile şaşırtıyor.

### 35 Super Scribblenauts!

NDS'in en orijinal oyunlarından biri olan Scribblenauts geri dönüyor. Artık daha fazla kelimeyi ve sıfat tamlamalarını anlayabiliyor, üstelik de süper!



### 36 Epic Mickey

Aylardır takipte olduğumuz Disney'in en çok beklenen oyunlarından olan Epic Mickey'nin heyecan verici ayrıntıları yavaş yavaş belli oldu ve artık bir ön inceleme ile bu oyunla gerçekten tanışmanızın vakti geldi.

### 39 Kingdom Hearts RE:Coded



### 40 Kirby's Epic Yarn

Uzun süredir konsollara dönüşü beklenen Kirby epik şirinlikte bir oyun ile bekleneni gerçekleştiriyor.

### 42 Batman: The Brave and the Bold

### 43 Metroid: Other M

Bugüne kadar hep zırhının içine saklanan Samus'un gerçek hikayesini öğrenmeye hazır olun.

### 46 Golden Sun

### 48 Golden Eye

### 50 Sonic Colours

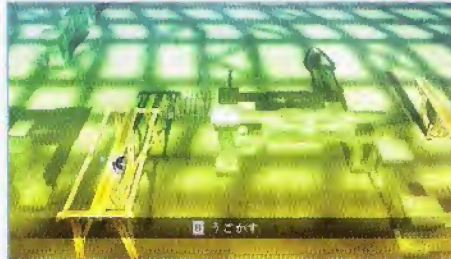
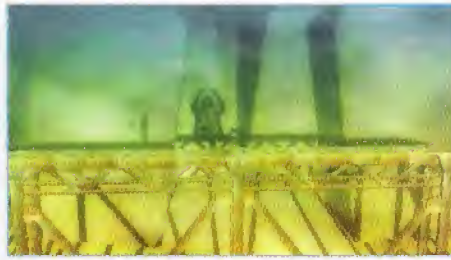
### 52 Professor Layton and the Unwound Future

### 54 Mario Sports Mix



# A Shadow's Tale

Daha önce hiç oynamadığınız türde bir platform oyunu



A Shadow's Tale, sadece Wii'ye çıkacak olan bir platform oyunu. Oyun Amerika'ya Lost in Shadow ismiyle, Avrupa'ya ise bu isimle geliyor. Oldukça özgün olan bu oyunun yapımcısı Hudson Soft'un en bilindik oyunu Bomberman. Son yıllarda Hudson'dan bu kadar özgün bir oyun görmeye alışkın değildik. Ancak A Shadow's Tale'da gördüklerimiz karşısında çok etkilendik.

Oyun temel anlamda gölgeler üzerine kurulu. Bir gölgeyi kontrol ediyoruz. Kuleden kuleye, kutudan kutuya, platformdan platforma sekerek ilerliyoruz ancak hepsi gölge üstünde oluyor. Oyun boyunca tuzak gölgelerden kaçmak ve fizik zekasını iyi ayarlamak gerekecek. Baş karakterin ona yardım eden siyah bir kelebeği bulunuyor. Oyun sadece ilerlemek üzerine kurulu değil, arada çeşitli platformlara dayalı bulmacaları çözmeniz gerekiyor. Fizik gücünü kullanarak, kutuları ittirerek, kolu çevirerek, vs... Gölge kapılarını kullanarak gölge olmaktan çıkabilir, normal platform gibi de oynayabilirsiniz. Ancak bunu sadece işinize yaradığı zamanlarda yapabilirsiniz. Oyunun tamamı üç boyutlu olduğu için gölgelerin kontrolünde zorlanmayacaksınız.

Oyunun başlangıcı oldukça ilginç, bir şövalye (veya gizemli bir adam) özel bir kılıç kullanarak sizi gölgenizden ayırır. Gölgenizi alır ve bir kulenin tepesinden aşağı doğru atar. Gölgeniz bayılır. Bir süre sonra, bir kelebek gelir ve gölgenizi uyandırır. Uyandığınızda, aşağı düşüğünüz kuleyi görürsünüz ve oyun başlar. Amacınız, bedeninizden ayrılan gölgenizle bedeninize ulaşmak yani kulenin tepesine tekrar çıkmak. Yol boyunca kelebek size yardımcı olacak.

Nintendo platformlarında denenmemiş türdeki oyunlar görmeyi seviyoruz. Bu da onlardan birisi. Merakla takip ettiğimiz oyunu Konami 2011'in başında Avrupa'ya getiriyor. Hudson'a neden Wii platformunu seçtikleri sorulduğunda şöyle cevap veriyor, "bu projeye başladığımızda Wii diğer iki konsoldan daha popülerdi. Biz de böyle bir oyunun popüler bir konsolda olmasını istedik". A Shadow's Tale, platform severleri ilginç temasıyla baştan çıkaracak gibi duruyor. Siz ne dersiniz?



**NINTENDO**  
Ön İnceleme

- Çıkış: Belirsiz 2011
- Farklı oynanış tarzı
- Gizemli senaryo
- Tecrübeli yapımcı Hudsonsoft
- Oyunun bulmaca kısımları yeterince tatminkar olacak mı?



**Ön Karar:** Platform severler için umut verici bir oyun...

**Beklenti Seviyesi**





# Wii Party™



Wii-Mote'lerinizi  
toparlayın,  
parti zamanı!

Wii'de arkadaşlarınız veya ailenizle birlikte sevak oynayacağınız sıradaki oyun: Wii Party! Nintendo aslında televizyon konsolları için üç yıldır parti oyunu çıkarmıyordu. En son 2007'de Mario Party 8'i gördük, Mario Party 9'u beklerken karşılaştığımız Wii Party sandığımızdan daha eğlenceli görünüyor. Dört kişiye kadar çoklu oynayabileceğimiz oyunlardan bazılarını inceledik.

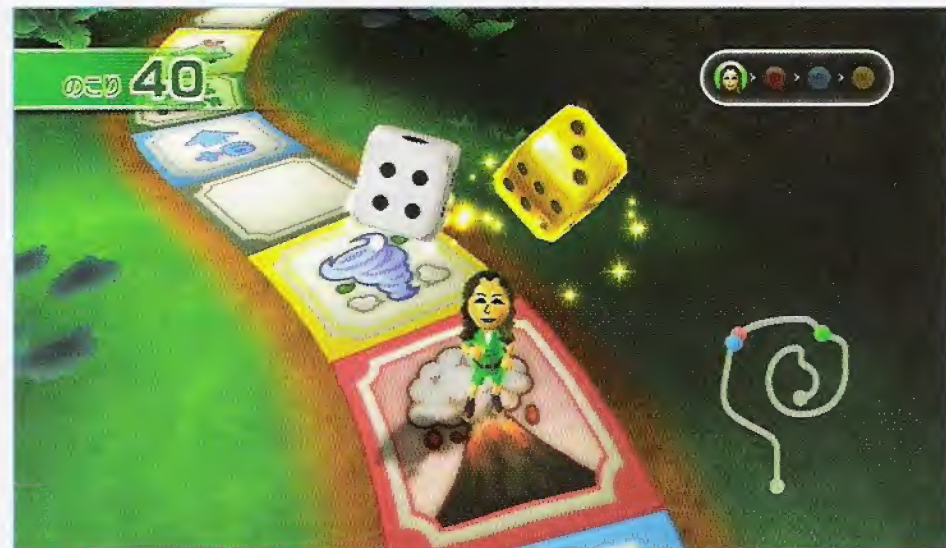



Parti oyunlarının amacını bilirsiniz, zar atılır ve herkes gelen zara göre ilerler, hedefe ulaşmaya çalışır. Zara göre hareket ettikten sonra geldiğiniz noktada çeşitli oyunlar çıkar. Bu oyunlar sürekli değişir ve bire üç, ikiye iki, veya herkes tek oynar. İçinde yüze yakın oyun olması bekleniyor, bazılarında bahsedelim. Örneğin hassas bomba, herkes elindeki bombayı sıradaki arkadaşına verir, kimde patlarsa o kaybeder. Wii Mote saklama; bir kişi dışındaki herkes odadan dışarı çıkar, odada kalan oyuncu Wii-Mote'ları odanın çeşitli yerlerine saklar. Diğer oyuncular gelir ve Wii-Mote'tan çıkan sese göre veya "sıcak soğuk"a göre Wii-Mote'u bulmaya çalışır. Bulan kazanır, bulamayan kaybeder. Hayvan tanıma, dört kişi elindeki WiiMote'tan çıkan hayvan sesinden hangi hayvan olduğunu bilmeye çalışır.

Devam edelim, oyuncular ellerinde fotoğraf makinesiyle (Wii-Mote'la) gökyüzünden UFO geçmesini bekler. UFO hızlıca geçerken herkes fotoğraf çeker. En iyi fotoğrafı hangi oyuncu çektiyse puanı o alır. Başka bir oyundan bahsedelim, bir kişi üç kişiye dans ettirir. Wii-Mote'taki her tuş bir hareketi temsil eder. Kalan oyuncular platforma çıkan oyuncunun dans hareketlerinin aynılarını yapmaya çalışır, yapabilenler kazanır, yapamayanlar elenir. Başka oyun: her oyuncu bir vagona biner, herkes vagonlarına yön verir, vagonların karşısına sürekli engeller çıkar. En sona kim kalırsa, oyunu alır.


Biz oyunlardan ne kadar bahsetsek de, oyundaki atmosferi yansıtamayız. Gerçekten

eğlenceli ve Wii Sports Resort'taki gibi renkli bir atmosferi var. Tek başınıza oynamak sıkıcı olabilir, ancak arkadaşlarınız veya ailenizle harika vakit geçirebilirsiniz. Wii Party, Japonya'da çıktığı ilk haftada 230,000 satarak haftayı birincilikle kapadı. Eminiz Amerika ve Avrupa'da da milyonlar satacaktır. Senenin sonuna doğru burada da çıkması bekleniyor.






- Çıkış: 8 Ekim 2010
- Onlarca mini oyun ve saatlerce sürecek eğlence
- Board Game modları
- Bol bol Wii Remote satın alma gerekliliği



**On Karar:** Wii'nin yüzbinler satacak bir sonraki hit oyunu belli oldu...

**Beklenti Seviyesi:**





# FINAL FANTASY THE 4 HEROES OF LIGHT



Nostaljiyi yaşama zevki en iyi RPG türündeki oyunlarda çıkıyor. Kaçınıcı oyunu olursa olsun Final Fantasy başında gecelerini harcamış, sokak lambasına sırtını dayayıp Gameboy'da saatlerce Pokémon oynamış benim gibiler bu konuda bana hak vereceklerdir. Çıkan yeni oyunlarda eskinin havasını nadiren bulduğumuz aşikâr. FFIII ve FFIV yeniden yapımını yapan ekipten gelen tamamen yeni DS RPG'si 4 Heroes of Light sizi eski günlere götürecektir. Konsolun özelliklerini kullanmasıyla oyun yapısındaki yenilikleri saymazsanız, elinizde çok seveceğiniz bir konsol RPG oyunu bulunuyor.

Senaryo olayı anlatma amacıyla değil de, sizi bir yerden bir yere götürme amacıyla konulmuş gibi. Hikâye devam ettikçe oradan oraya sürükleniyorsunuz. Anlatımda bu açıdan başarı yakalanmış. Oyunda kullanacağınız dört karakter on dört yaşında, kendi halinde yaşayan Brandt, onu kendisinin rakibi olarak gören Jusqua, prensesin kardeşi Aire ve kralliyet askeri Unita. Brandt, kuzeydeki cadının esir aldığı prensesi kurtarmak için kral tarafından görevlendirilir. Yenilen cadı köyü lanetleyip herkesi taşla çevirir. Hikâye bu noktadan sonra dört kahramanın bir araya gelmesiyle devam eden olaylar zincirini konu alıyor. İlerlerken nereye gideceğinizi bilmediğiniz anlar olabilir. Tecrübeli RPG oyuncuları için eksik kalan noktalar yok, ilerlemeniz gereken her şey aslında gözünüzün önünde. Çevredeki karakterlerle konuşmak önemli, çoğu RPG oyunundaki gibi gereksiz konuşmuyorlar, onlardan önemli ipuçları öğrenebilirsiniz. Eskiden kalma "kimi görürsen konuş" yöntemini kullanmayı sakın unutmayın. Nereye gideceğinizin ipucunu aldıkdan sonra nasıl gideceğinizi bulmak size kalıyor.

En can alıcı nokta oyunun başından itibaren kendini belli ediyor, grafikler. Neşeli, capcanlı bir renk fişkırması yaşıyor adeta. Rüzgârla

dalgalandan bitkilerle dolu araziler, civardaki kasabalar cıvıl cıvıl bir dünyada olduğunuzun sinyallerini veriyor. Grafiklerin problemi zindan içlerinde ortaya çıkabiliyor, zindana girdiğinizde etrafın renklerinden hoşnut kalmayabilirsiniz. Yine de, grafiksel anlamda böyle oyunları bundan sonra da sıklıkla görmek isterdim açıkçası.

Grafiklerinin kalitesini aynen yakalamayı başaran diğer şey oyunun müzikleri. Müzikleri grafiklere benzetme sebebinin güzelliklerinden ziyade ikisinin de güzel olduğu mekânların aynı olması. Zindanlardaki müzikler sınır bozacak kadar tekrar edebilir. Tekrar etmediğini varsay-sak dahi zindan müzikleri iyi değil. Oralardaki sabır testlerini atlattığınızda atmosfere uygun melodiler karakterlerinize eşlik edecek.

Savaş sistemi büyülerde yeniliğe gitmiş. MP yerine, beşte sonlanan AP sistemi var. Yetenekler bir ile beş AP arasında değişiyor. Her tur bir AP kazanıyorsunuz. Savunma yaparak güçlü saldırılar için AP biriktirebilirsiniz ya da geleni hemen kullanıp güçsüz bir saldırı yapabilirsiniz. Oyun böylece size her tur seçim yapma hakkı tanıyıp oynanıştaki strateji faktörünün dozajını artırarak savaşları karakterinizin gücünden çok sizin yeteneklerinize bırakıyor. Savaşta sinirlenirizi bozacak tek etmen otomatik hedef alma. Saldırı, büyü veya yeteneklerinizi seçtikten sonra karakterleriniz saldırıyor, siz kimin kime hangi saldırıyı yapacağını seçemiyorsunuz. Oyunun saldırıların vuracağı düşmanı kendisine göre seçme mantığını çok azı açıklanıyor. Örneğin büyü ve uzak mesafedeki düşmanları vurabilecek diğer saldırılar öncelikli olarak arkadaki düşmanlara isabet ediyor. Ekibinizdekilere destek verecek büyüler kimin en çok ihtiyacı varsa ona gidiyor. Bu sistemin sorunları kendinizi savunmaya çalıştığınızda kendini daha çok gösteriyor.

Karakterlerimiz ilerledikçe yeni taşları oluyor.

Taşlar, oyunumuzun meslek sistemi. Her karakter bir taş takabiliyor, bir taşın dört yeteneği var. İlki hazır geliyor, kalan üçünü taşlara mücevherler ekleyerek açıyorsunuz. Bir istisna dışında taşların yetenekleri kendine özgü, o nedenle tacın avantaj ve dezavantajlarını iyice düşünmek zorundasınız. Mesleğinize göre karakterin özellikleri de değişiyor. Bildiğiniz Black Mage, White Mage, Thief vb. mesleklerin yanında Chemist, Hero gibi farklı mesleklerle de karşılaşacaksınız.

Savaş sistemi tahmine dayalı olduğundan her an her duruma hazırlıklı olmalısınız. Öyle ki, karakterlerinizdeki eşyalar boss savaşlarında kritik nokta olabilir. Yine eskilerde olduğu gibi kimi zaman deneme yanılma faktörü için içine girebilir. Yanılma kısmından hoşlanmayabilirsiniz tabii. Oyunu bitirdiğiniz zaman çok güçlü bosslarla karşılaşabilirsiniz, aynı şekilde güçlü eşyalara da sahip olabilirsiniz.

Final Fantasy: 4 Heroes of Light, birçok yönüyle sizi eskilere götürmesiyle, farklı farklı karakter kombinasyonlarıyla ve sadece karakter gücüne bağlı olmayan savaş sistemiyle sizi kendine çekmeyi başarıyor. DS'in ev sahipliği yaptığı onlarca RPG sizi doyurmadıysa ya da güçlü bir alternatif arıyorsanız mutlaka tatmanız gereken bir deneyim.



**NINTENDOCU**  
Ön İnceleme

- Çıkış: 8 Ekim 2010
- Square Enix ve Final Fantasy kalitesi
- Geniş bir dünya ve uzun oyun süresi
- Savaş sisteminin tahmine dayalı oluşu



**Ön Karar:** RPG ve Final Fantasy severler için kaçırılmaz bir oyun olacağına benziyor

**Beklenti Seviyesi:**





# Donkey Kong Country Returns

Kravatlı bir goril ve onun şapkalı küçük şempanze dostu. Birkaç muz için atılmadıkları macera kalmadı. Ve tam 11 yıl aradan sonra Donkey Kong ve Diddy Kong tekrar yağmır ormanları maceralarına geri dönüyorlar!

2011 yılında tam 30 yaşında olacak Donkey Kong. Otuz yıl! Sadece seçili oyun karakterlerinin ulaştığı bir yaş kademesi bu. Pong, Pac-man, Space Invaders ve... Donkey Kong tabii ki. 1981 yılında insanların karşısına çıktı ve onları aniden büyüledi. Zamanın 8-bit oyunlarından kat kat daha eğlenceli bir oyunun başrol oyuncusuydu. Yaptığı tek şey, sevdiği kızı kaçırpıp, onu tekrar kurtamaya gelen garip adama karşı korumaktı. Bu dev yaratığın tek suçu sevmek yani.

Kravatlı bir goril ve onun şapkalı küçük şempanze dostu. Birkaç muz için atılmadıkları macera kalmadı.

Eşofmanlı o garip Jumpman adındaki küçük adama karşı sadece yaptığı tek saldırı fıçılarını yuvarlamaktı. Ama bu iş ona yaradı, Amerika ve dünyanın tüm insanları onu yenmeye doyamadılar. Donkey Kong makinası çeyreklikler yiyen bir makinaydı.







Donkey Kong o kadar çok sevildi ki Nintendo ona "kötü adam" rolünün ona yanlış geldiğini anladı. Görülen geleceği çok yetenekli İngiliz yapımcılara bırakıldı; orada tam anlamıyla yıldız oldu.

1994'ten 1999'a kadar Rare Donkey Kong'u mükemmel bir platform serisinde yaşattı: Donkey Country. DK64 ile beraber toplam 5 Country platform oyunun yıldızı oldu DK. Konuşan sevimli hayvanlar yaratma konusunda tam bir usta olan Rare stüdyoları, DK'yı yalnız bırakmadı, bir sürü arkadaş, bir aile verdi ona. Hatta yepyeni bir düşman. DK artık kötü adam değildi, hatta kendisinin kötü adamı vardı. Kötü adam ve onu izleyecek sonsuz, bucaksız yağmur ormanları. DK ve ailesinin evi yağmur ormanları. Buralarda sarmaşıklardan atlayıp zıplayacak, bol bol fiçı kıracak, kötü timsahların haddini bildirecek ve tabii ki en sevdiği işi yapacak: sayısız muz yiyecek. Sonuçta Mario ve Luigi'nin altın paraları varsa DK'nın muzları vardı.

1999'da serinin full 3D oyunu Donkey Kong 64, serinin son oyunu olacak gibiydi, lakin Rare stüdyoları 3 sene sonra Microsoft saflarına katılmıştı. Nintendo bu özel seriyi herhangi bir stüdyoya bırakmamaya karar verdi ve zamanı gelinceye kadar rafa kaldırdı. Tam toza gömülecek derken Nintendo'nun en önemli parti stüdyosu olağanüstü serisi Metroid Prime'i bitirmişti, Retro Stüdyoları. Bu son derece California'lı stüdyoya Nintendo bu önemli onuru bahsetti: Donkey Kong Country serisine devam yapmak.

Donkey Kong Country, bir önceki oyun rakam kullanmadığı için ve aradan 11 yıl geçtiği için "Returns", yani geri geliyor. Hem de nasıl geri geliyor! Donkey Kong 64'ü bir yana bırakın, Donkey Kong Country Returns, New Super Mario Bros Wii gibi 3D grafiklerle 2D platform anlayışını birleştiriyor. Evet, 2D platform! İlk üç Country oyunundan hatırladığınız her şeyi Returns'te bekleyebilirsiniz! Her şey derken güzel şeyleri. Donkey Kong Country'i DKC yapan şeyleri. Çünkü çoğu şey DKC Returns'te yok. Şöyle yani, DKC Returns hem bilip sevdiğiniz DKC oyunu hem aynı zamanda bambaşka bir oyun. Nasıl olur yahu demeyin. DKC Returns tam öyle bir oyun. Göreceksiniz.

Herşey güzel bir tropik sabahla başladı. Deli goril Donkey Kong şempanze dostu Diddy Kong ile ormanların derinliklerinde uyurlarken, en değer verdikleri şey, muz stokları ne olduklarını anlamadıkları şeyler tarafından ağlarla çalınırlar. Elinden muz alınan bir gorili siz düşünün. Olduğundan daha da deliye dönen DK, ufak dostunu da sırtına alarak muzlarını çalan hırsızların peşine düşer. Bu garip hırsızlar kızgın maymunların peşlerinden gelmelerinden pek hoşlanmazlar ve onların peşlerini bırakmaları için ellerinden gelen herşeyi yaparlar. Bu da dostlarımız için çok daha bir maceranın başlangıcı olur.

Donkey Kong Country Returns aynen serinin ilk oyununda olduğu gibi Donkey Kong-Diddy Kong ikiliyle oynanıyor. Donkey takımın kaba kuvveti olurken Diddy çevikliği sağlıyor. Yine hareketleri aynı. İkisi de yumruk atıp zıplayabiliyor dallara, sarmaşıklara tutunuo sallanabiliyorlar. Tahmin edin, bütün bunlar Wiimote+nunchuck ikiliyle oluyor. Wiimote'u hafifçe yukarı doğru sallayın karakter zıplasın. Donkey Wiimote ile nunchuck'ı hızlı hızlı salladığınızda yeri tepelesin. Nunchuck'taki analog ile rahat hareket edin. Herşey bu kadar değil tabii ki. Maymunlarımızın yenilikleri var. Diddy kendine bir jetpack almış ve bunun sayesinde çok daha yukarılara uçabiliyor.



Sadece bununla değil, dev goril arkadaşını da yanında götürüyor. DK ise artık topa dönüşüp yuvarlanabiliyor ve şempanze dostunu da üzerinde taşıyabiliyor. Ve önünde ne varsa kırıp geçiyor. Bütün bunları okuyunca kesin "a-ha. Kesin bu yeni hareketler için karakter değiştirmek gerekecek" diye düşünüyordur DKC hayranları. Ama iş öyle değil. Yanınıza bir arkadaşınızı alıp beraber co-op oynuyorsunuz bölümleri. Tekiniz DK değeriniz Diddy oluyor ve ayrı ayrı özelliklerinizi kullanarak bölüm üstüne bölüm demiyorsunuz. Biriniz ölünce değerinizi onu DK varilinin içinden tekrar çıkarabiliyor. Aynı New Super Mario Bros Wii gibi. Ayrıca DK ve Diddy arasındaki etkileşim son derece komik durumlar yaratıyor.

Oyun bildiğiniz DK oyunu ama aynı zamanda çok farklı gözüküyor. Öncelikle Rare'nin yaratmış olduğu o şirin cıvıl cıvıl dünya yok artık. Daha tropikal, daha natürel, daha ciddi bir DKC sanki. Rare emeklisi usta besteci David Wise'in şirin melodileri çok farklı bir biçimde gliyor, aynı değil. Onun yerine aynı melodiler reggae ve calypso gibi tropikal müzik türlerinde duyuluyor. Shigeru Miyamoto Wise'in büyük bir hayranı ve oyunda müziğin hem değişik hem onun melodilerini hatırlatacak olmasını istemiş. Ve düşmanlar değişen diğer bir özellik. Artık sevimli timsahlar olan Kong çetesinin rakibi "Kremlingler" yok. Artık Tiki'ler var. ne mi onlar? Geleneksel Hawaii maskeleri ve canlılar. Eğer Playstation'da Crash the Bandicoot'u oynadıysanız konuşan Tiki'ler hakkında bilgi sahibisinizdir. Ama burada kötü olan onlar, muzları çalanlar da. Ve son derece zorlayıcı düşmanlar. Bu garip maskeler nereden geldiler ise yanlarında korkunç canavarlarını da getirmişler, sonraları kahramanlarımıza zorlayıcı boss'lar olarak çıkacak canavarlar. Yine DKC klasiği olduğu gibi hepsi birbirinden farklı, sadece gelene geçene yumruk atmak işe yaramayacak.

Oyunun en önemli taraflarından biri oyunun dizaynı. Artık tamamen 3D grafiklerin olması DKC'i bambaşka bir boyuta taşıyor. Hayır, Donkey Kong 64'te olduğu gibi değil. Oynanış tamamen 2D, hep öyle kalıyor. Ama birden fazla plan var ve DK o zeminden bu zemine atlıyor. Tabii ki emekler "cannon barrel"leriyle. Evet, içine girdiğimizde bizi bir değeri fırlatan fişler yine oyunda. Başka neler mi var eski oyunlardan? Toplanabilen K-O-N-G harfleri, bolca muz (Tikilerin yolda düşürdüğü tahmin ediyor), zıplama trapezleri, sallanma sarmaşıkları, korsan gemileri... DK eskilerden kalma herşeyi kullanabiliyor yani. Ama herşey DK ve Diddy'e kalmamış. Bölüm dizaynları dinamik, yani oyuna çok şey katıyor. Gemideki topların patlaması, antik bir tapınağın başınıza yıkılması, arka plandaki bir Kraken'in kollarını size agresif bir şekilde savurması... Yetmedi mi? Gün batımında geçen ve kiş bölümleri de var ki oynanışa son derece etki ediyorlar. Mesela günbatımında sadece DK'nın, Diddy'nin ve tüm düşmanlarının gölgeleri gözüküyor, oyun çok daha karmaşıklaşıyor. Tabii 3 DKC oyununda klasik olan maden arabası bölümleri de oyunda. Maden olmadan DKC olur mu? Olmaz!!

Oyunun grafiklerini merak edebilirsiniz. İlk oyun 1994'te çıktığında herkesi resmen büyülemişti, ilkel 3D grafikleri vardı oyunun, animasyonlar döneme göre eşsizdi. Bugün Returns Wii'ye geldiği için tabii ki aynı etkiyi yapmayacak, fakat bu oyunun asla kötü grafikli olduğu anlamına gelmiyor. Retro Stüdyoları Metroid Prime serileriyle grafik konusunda kendini göstermişti. DKC Returns da her

## Donkey Kong Country serisini hatırlayalım



### Donkey Kong Country (SNES, 1994, Rare Stüdyoları)

Serinin ilk oyunu. Miyamoto tarafından hayvançıklarla arası çok iyi olan Rare'e yaptırılmıştı. O mükemmel müzikleri, süper 3D grafikleri ve sevimli Diddy Kong'u bizimle tanıştıran oyundu. Rare başı Tim Stapler oyunun üzerinde tam 3 yıl uğraşmıştı. Oyun düşman olarak kötü timsah çetesi Kremling'lerin Kong'ların muzlarını çalmasının ardından DK ve dostunun maceralarını anlatıyor. Hayvanlar aleminden bir sürü karakter onların yolculuğunda yardımcı oluyorlar. Oyun SNES'in en çok satan oyunu olma ünvanına sahip. 9 milyonun üstünde satmıştı. Özellikle oyunun anavatanı İngiltere'de. Oyun 2003'te GBA'ya çıktı.



### Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest

İlk oyunun mükemmel başarısından sonra Rare hiç beklemeden 2. sinin yapımına başladı. Oyun her yönden ilk oyunu aşan bir oyundu. Daha hoş grafikler, daha uzun ve çok daha zor bir oynanış. Bu oyunda Kremling'lerin başı Kaptan K Rool muz yerine DK'nın kendisini kaçıtır. Diddy Kong en yakın arkadaşını kurtarmak için çok zorlu bir hikayeye atılır, sevgilisi sarışın Dixie Kong ise Diddy'i bu macerada yalnız bırakmaz. Oyun satış rakamları konusunda ilkinden hiç geri kalmadı, 8 milyon sattı. GBA'da 2004'te çıktı.

Nintendo ilk parti oyunu gibi resmen sistemi zorluyor. Karakterler süper görünüyor. DK, SSBB'deki halinden daha iyi. Animasyonlar harika, düşmanlar süper dizayn edilmiş. Dinamik arka planlar hayran bırakıcı.

Donkey Kong Country Returns bize doksanlı yılları evlerimize bol muz ve tahta fişi ile geri getirecek. Evet, yine DK ve Diddy oyunlarımızda baş rolde (diğer Kong'lar oyun için duyurulmadı) ve zorlulardan bir maceraya atılıyorlar. Evet, zor. Çok zor. Serinin diğer oyunları gibi. Zamanında butona basmak, dikkatlice uçuşmaların üzerinden atlamak, defalarca aynı boss'u denemek. Tam bir hardcore Nintendo fanı için. Zorluklardan yılmayanlar için. Defalarca aynı bölümü denemekten sıkılmayanlar için. Muz yemeyi her şeyden sevenler için geliyor. Kafasında DK Rap'i çalanlar için geliyor. Kış 2010'da geliyor. Beklemek güzel olacak...



### Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble

İlk iki oyunun devasa başarısının ardından 3. oyunun gelmesi kaçınılmazdı. 1996'da çıkan oyun bu sefer hem DK hem de Diddy'i kahraman olarak kullanmıyor. Onun yerine dixie'nin çocuksu yeğeni Kiddy Kong var. En azından DK kadar güçlü bir goril olan Kiddy Kong ve Dixie Kong, DK ile Diddy'nin tatil yaptıkları adaya gitmeye çalışırken en büyük düşmanları K Rool korkunç bir robot olan KAOS ile dünyaya terör salmaya çalıştığına tanık oluyorlar. İkisinin macerası bu mekanik sorunun peşine düşmekle başlar. Satışlarda ilk ikisi kadar olmasa da çok başarılıydı üçüncü oyun. GBA portu 2005'te geldi.



### Donkey Kong 64 (N64)

Serinin çıkmış son oyunu. 1999'da çıkan oyun bir ilki kullanıyordu: N64 Expansion Pack. Bunun sayesinde sistem daha çok işi kaldırabiliyordu. Aynı ekranda bir sürü düşmanın görülmesi bunlardan biriydi. Hikaye yine benzer, K Rool yine Kong Adalarını yok etmek için şeytani plan yapıyor ve bizim takımımız full 3D ortamda onu durdurmaya çalışıyorlar. Oynanış olarak Banjo Kazooie ile resmen aynı olan oyun tam 5 ana karakter içeriyor. Donkey Kong, Diddy Kong, Dixie Kong, Lanky Kong, Tiny Kong, Chunky Kong. Oyunun pahalı olması öncekiler kadar satışını engelledi ama yine de milyon barajını geçti. Oyunun ne portu yapıldı ne de Virtual Console'da çıkarıldı.

## NINTENDOCU

On İnceleme

- Çıkış: Kış 2010
- Retro Studios'un elinden çıkacak olması
- Muhteşem grafikler ve yaratıcı bölüm tasarımları
- Donkey Kong Country serisinin muhteşem geri dönüşü

**Ön Karar:** Kaçınılmaması gereken müthiş bir deneyim olacağı garanti...

**Beklenti Seviyesi**



# THE LEGEND OF **ZELDA**<sup>TM</sup> Skyward Sword





Efsanelerin kolay yazılmadığını söylerler. Son birkaç senedir buna bizzat şahit oluyoruz. 2007 yılından beri Eiji Aonuma veya Shigeru Miyamoto'dan Wii'ye çıkacak Zelda oyunu için detay bekledik. İki büyük ismin de ağız oldukça sıkı olduğundan iki sene sonra sadece tek çizim görebildik, o da internete sızmasaydı, eminim daha çok bekleyecektik. Twilight Princess'in üstüne iki DS oyunu görüp, Wii oyunu olarak elde bir şey olmaması hayranların tepkisini toplamıştı, ki Zelda hayran kitlesini az çok bilir-siniz, büyük çoğunluğu zor beğenir, bazıları önüne ne koysanız beğenmez. Üstüne bir de TP yapım aşamasını göz önünde bulundurursanız, bekledikçe olumsuz düşünmek normal bile gözükebilir. Neyse ki beklediğimize değdi ve efsanenin yeni halkasını E3 2010'da görmüş olduk.

Göze çarpan ilk özellik grafik stili oldu. Yetişkin Link ile cel-shade grafiklerin harmanlanınca ortaya harika bir dünyanın çıktığını söyleyebiliriz. Grafiklerin böyle olmasının iki temel sebebi var. Birincisi, Miyamoto'nun empresyonizm sevgisi. Nintendocular bilir, Miyamoto neyi seviyorsa, neyle ilgileniyorsa ya yeni oyunlarına ekler, ya da onunla ilgili yepyeni yaratıcı bir oyun yapar. İkincisiyse düşmanlarla savaşı daha etkileyici kılmak için. Yapımcılara göre bu stil hareket ve detayları vurgular nitelikteymiş. Bunlara ek olarak, her Zelda oyununun kendine has bir tarzı olmasını gerektiğini düşünüyorlar. Bunun doğruluğunu görmek için ev konsollarına çıkmış son üç Zelda'ya bakmak yeterli olacaktır. Oynanışın ne kadar yenilik içerip içermediği oyuna bakış açınıza bağlı. Eğer oynanış





gösterilmeden önce o uçuk dedikoduların doğru olmasını isteyenlerdenseniz (kılıcsız Link, hiç zindan olmayışı, vitality sensor uyumluluğu vb.) doğal olarak hayal kırıklığına uğramışsınızdır. Skyward Sword birebir hareketler için Wii Motion Plus kullanacak. Link düşmanlarına kılıcıyla saldırırken siz Wiimote ile hangi kılıç hareketini yaparsanız o da aynısını yapacak. Kılıcınızın özel atağını kılıcı yukarı kaldırıp enerji toplayarak yapacaksınız. Benzer şekilde nunchuck'ı kalkan olarak kullanacaksınız, elinizde gerçek bir kalkan tutar gibi. Klasik Zelda eşyaları yine oyunda, yeni eşyalardan istediğimiz yere uçurabileceğimiz böceğimiz ve kırbacımız var, kırbaç Spirit Tracks'e göre farklı görünüyor ve ondan daha işlevli olacağı benziyor. Eşyaların kontrolüne gelirsek, hepsi Motion Plus kullanmaya gerek duymayabilir. Hareketlerin gerçekçi olmasına sevinmeyenlere şunu söylemeliyim, abartmadan, doğal oynadığınız sürece saçma pozlara girmiyorsunuz ve yorulmuyorsunuz, söyledğim sadece Zelda değil bütün Wii oyunlarında geçerli.

Genel olarak eğlenceye, detaylara önem verileceği ve oyunun derin olacağı çokça vurgulandı. Fakat harita büyüklüğünün Twilight Princess kadar büyük olmadığı söyleniyor. Harita, zaman kaybınızı en aza indirecek şekilde tasarlanmış olacak, yani gideceğiniz yerlerin takibi önceki oyunlara göre rahat olacak. Akla kimi zaman kötü düşünceler getirebilen bu detaylar "Acaba oyunu basitleştirecekler mi?" sorusunu ister istemez sorduruyor. Kişisel görüşüm Aonuma ve Miyamoto'nun Zelda'yı kesinlikle ana yapı olarak bozmayacağı yönünde. Oyuncuya rahat

bir deneyim sunmak istiyorlarsa yapıyı değil, genelde boş yere sıkıntı veren şeyleri rahatlatıp alıştığımız efsaneyi bize yaşatabileceklerini düşünüyorum.

Skyward Sword hikâyesiyle de ilgi çekmeyi başarıyor. Gökyüzündeki Skyloft adasında günlük yaşamını sürdüren Link, bir şekilde (oynayarak öğreneceğiz) Skyward Sword ile ilgili olayın sonucunda Skyloft'un altındaki Hyrule'u öğrenir. Kötü güçler tarafından yönetilen Hyrule'u ziyaret eden Link, oyun boyunca Hyrule-Skyloft arasında gidip gelecek kötülüğü uzaklaştırmak zorundadır. Adı geçen Skyward Sword aslında Zelda hayranlarının çok iyi bildiği Master Sword. Oyunumuz, Master Sword'un nasıl Master Sword olduğunu anlatacak. İlk çizimde gördüğümüz ruh benzeri şey Skyward Sword'un insanı formu. Kendisi Link'in rehberi olacak. Hikâyenin geçeceği zamanın Ocarina of Time öncesi olduğu doğrulandı, ayrıca Zelda oyunlarının hikâyelerine göre kronolojik sıralamasını olduğu tekrar ifade edildi. Biraz araştırmayla internette onlarca hayranın kendi kafasından oluşturduğu kronolojik sıralamalara rastlayabilirsiniz. Hayranlar gerçek listeyi çatlarcasına merak etseler bile Miyamoto gerçek sıralamayı açıklayacağı benzemiyor.

Sonbahar mevsiminde patlama yaratacak Nintendo oyunları yüzünden efsane bizi 2011'e kadar bekletecek. Yapım süreci sonlanana kadar oyunun mümkün olabileceğince mükemmelleştirilmesini beklemek sanırım şimdilik yapacak tek şey. Tabii teoriler üretmeyi, kendi tarih çizelgesi oluşturma denemelerimizi saymazsak!



## NINTENDOCU

### Ön İnceleme

- Çıkış: Belirsiz 2011
- Göz alıcı cell-shade grafikler
- Wii Remote Plus ile güçlenen kullanım seçenekleri
- Kontroller iddia edildiği kadar iyi olacak mı?



**Ön Karar:** Müthiş bir Zelda efsanesi daha Wi'de boy göstermeye hazırlanıyor!

**Beklenti Seviyesi:**









Disney

82 yaşında süperstar bir fare, ama bu oyunda her şeyi yoluna sokmak için fırçasıyla mükemmel bir dönüş yapıyor. Mükemmel mi? Hayır, EPİK bir dönüş!!!

## EPIC MICKEY



System Shock, Deus Ex gibi unutulmaz PC oyunları Warren Spector'un ne kadar efsanevi olduğunu anlatmaya yetecek 2 oyun. Ama bu ikisi ne kadar kompleks, yetişkinlere göre ama bir o kadar kusursuz olsalar da ikisi de Warren'in hayatı boyunca yapmak istediği oyun değildi. Spector, taa çocukluğundan beri çizgi film hayranıydı. Bütün çizgi filmleri severdi ama Walt Disney çizgi filmlerinin yeri onun için farklıydı. Nintendo'ya çok hayranlık duydu, onun sıradışı tarzından. Bir sürü girişimi oldu böyle bir oyun yapmak için ama hiç biri başarılı olamadı. Kafasına koymuştu, bir oyun yapacaktı, kahramanı tarihteki en önemli kahraman olacaktı. Karşısına o süper fırsatın geçmesini bekledi. Sonunda o bekleme anı bitti ve kendini Nintendo ve Disney'in birleştiği noktada buldu.

Mickey Mouse. Koskoca yirminci yüzyılın bütün çocuklarının tanıdığı biri: iki düğmeli pantolon, iki ayakabı, beyaz eldivenler, kuyruk, koca iki kulak ve siyah bir burun. Walt Disney'in Ub Iwerks'in ofisinde 1926 yılında onu yaratması 10 saniye sürmüştü ama tam 84 yıl zirvede kalmış bir fare. Her işi yapabilen, gemi kaptanlığından çiftçiliğe, doktorluktan pilotluğa. Tonlarca arkadaş edinmiş, onu asla bırakmayan arkadaşlar. 500'ün üzerinde çizgi filmin yıldızı olmuş, çizgi romanları 10000'in üzerinde fasikül olmuştur. Adına dev eğlence parkları yapılmış ve bu parklar dünya çocuklarının gidebileceği en büyük ve harika parklar olmuştur. Her işte son derece başarılı olmuştur yani. Bir alan harici. Video oyunları. Her ne kadar başarılı veya başarısız Mickey Mouse video oyun denemeleri yapıldıysa da

ünlü faremiz kendini gerçek anlamda oyun dünyasında gösterememiştir. 2010'a kadar. Bu yıl Mickey kendisini "epik" bir şekilde video oyununda başrolü alırken bulacak.

Epic Mickey, yıllardır Disney'in olmasını istediği bir oyundu. Mickey başrolde olacak, oyun bambaşta bir tarzda olacak ve Disney dünyasının hiç görmediğimiz yüzünü göreceğiz. Karanlık, esrarengiz ve renkli. Koyu renkli. Uçuşan renkler, birbirine girmiş dünyalar, ne olduğu belli olmayan garip cisimler. Ama hepsi bir ismi çağırıyor: Disney. Oyunun konsept art'ları çok farklı bir rotayı işaret ediyordu. Steampunk adıyla tabir ettiğimiz bir sürü mekanik zamanzıngonun arasında fantastik bir yolculuk. Karakterler bile metalden, uçuk aşırıya kaçmış mimariler, son derece akıllıca kullanılmış renk paletleri. Bunların çıkacak oyuna ait olmaları



kesin değildi, Spector oyunun çok geniş bir kitleye hitap etmesini istiyordu, video oyunlarına ve Disney'e değer veren, bu konuda neyin ne olduğunu anlayabilen bir kitle. Asla casual değil, oyunun "oyun" olmasında ısrarlıydı. Ve core kitle de değil, oyunun kapılarının açık kalması en önemli şeydi. Oyunun çıkan ilk ekran görüntüleri üzerinde fazla çalışılmamış basit bir Mickey platform oyununa benziyordu. Aldığı kötü tepkileri ve ilk çıkan harika artwork'leri geri isteyen eleştirileri tek tek dinledi Warren Spector ve E3'te oynanışını gösterdiği o süper oyunu bizlere tanıttı. Epic Mickey hem artworklerindeki esrarengiz ve "trippy" havasını koruyacak ve renkli alıcılığını da buna ekleyecek.

Warren Spector oyunun mükemmel olmasını kafasına koymuş bir kere. İstedığı şey Super Mario Galaxy + Legend of Zelda + Deus Ex gibi bir şey. Yani her anlamda özgür bir oyun. Disney'in unutulmuş karakterleri yönetimini ele geçirmiş bambaşka dünya var. adı Wasteland. Her türden unutulmuş Disney oluşumu burada. Yan karakterler, sevilmeyen tipler, kapatılan Disneyland sergileri... Oswald the Rabbit mesela. Kendisi aslında Mickey Mouse'den önce varolan bir Disney karakteriydi. Fakat Walt Disney, kendi stüdyosunu kurdu ve Oswald'nın yayın hakları başkasında kaldı. Sonra Mickey geldi ve Oswald unutuldu. Kıskançlık onda büyük bir nefret uyandırdı. Wasteland'ın kontrolü onun eline geçti. Ve daha kötü şeyler planlıyor oyunda. Kendisi Kara Gölge (Phantom Blot) veya Barut (Pete)'den farklı olarak bu oyunda büyük düşmanımız. Ama sanmayın Mickey pelerini süper kahraman. Aynen Deus Ex'te olduğu gibi Mickey'in davranışları oyunu şekillendiriyor. Yani bir iyilik/kötülük derecelendirmesi var. Konuşmalar da bol seçenekli, ne diyeceğimiz bize kalmış. Bu karanlık ve tepetaklak dünyada tabii ki Mickey Mouse bizim bildiğimiz Mickey Mouse değil. Her tür şeyi yapabilecek bir fare. Örnek olarak düşmanları haklamak yerine onlarla anlaşabilirsiniz büyük bulmacaları geçmek için. Tabii bunun sonunda yavaş yavaş "anti-kahraman" tarafına geçmiş oluyor Mickey.

Haydi, Epic Mickey'in en önemli tarafına bakalım: Oynanışına. Her şey bir kenara, özünde sağlam bir 3D platform oyunu Epic Mickey. Yani bildiğiniz her türlü platform öğesi var. Zıplama, koşma, vurma-pataklama, can alma... Mickey bunların hepsini yapıyor. Sonuçta o da bir platform oyunu kahramanı. Fakat bu fare çok farklı bir silah kullanıyor. Bir fırça, çizgi filmlerin yaratılmasındaki en önemli gereç. Bu fırça sayesinde Warren Spector oyuna çok istediği The Legend of Zelda tadı katıyor. Fırça her işe yarıyor. Bir savurma düşmanları yok ediyor, başka bir renk ise onların sizin tarafınızda savaşmasına sebep oluyor. Oyun ilerledikçe farklı renklerin savaş sırasında çok değişik efektleri oluyor. Fırça sadece düşmanlar için değil. Mickey yolunu bulmak için de fırçayı kullanıyor. Bir bölüme başladığınız zaman etrafa bakıyorsunuz ve ilerleyeceğiniz hiç bir yer göremiyorsunuz. Ne mi yapacaksınız? Etraftaki boya tankından fırçanıza boya aktaracak ve bu boyayı dilediğiniz gibi kullanacaksınız. Havada asılı platformlar, merdivenler, asansörler, herşeyi fırçanızla boyayabilirsiniz. Ama unutmayın, kısıtlı boyanız var ve güvenli bir şekilde ilerlemek için seçimlerinizi iyi yapmalısınız. E3 demosunda bulmacaların zorluğu hakkında sağlam birşey görülmedi, sadece basit platform yaratıp üzerlerinden atlama, ama Spector bize garanti ediyor, kafamızı saatlerdir kurcalayacak sorunlar tam oyunun içinde olacaktı.







**Mad Doctor:** 1933 tarihli aynı isimli kısa çizgi filmin kötü adamı. Pluto'yu kaçırp üzerinde deneyler yapmak isteyen bu deli doktoru Mickey Mouse durdurup köpeğini kurtarıyor. Ama Epic Mickey'de işler o kadar kolay değil. Mad Doctor Wasteland'daki onca zamazingonun yaratıcısı. Mickey'i sayısız bubi tuzağı bekliyor...

Oyunun E3'te gösterilen demosunda sürprizler de vardı. En son Super Mario Galaxy 2'de gösterilen, Metroid: Other M ile bayağı popülerleşecek olan 3D oynanışın içinde 2D bölümler. Hem de harika bir tema ile. Mickey'in ilk kısa çizgi filmi Steamboat Willie'de tamamen siyah beyaz olarak buhar gemisini nehirde ilerletmeye çalışıyoruz. Tabii Mickey Mouse'nin belası Barut (Pete) bu bölümde ana düşmanımız. E3'te gösterilen bu demonun yanında oyunda daha çok 2D oynanışlı bölüm ve Disney'den sürpriz anların bizi beklediğini söylüyor Spector. Ayrıca oyun Steamboat Willie'den daha fazla Disney fanatiklerini memnun edecek nitelikte. Toplayacağınız "collectible"lar, Disney evreni hakkında art, bilgiler ve daha fazlasını açacak.

Peki ya bu epik Wii oyunun grafikleri nasıl görünüyor? Yazının başında size bahsetmişim, hani mükemmel artworkler "eh işte" ilk ekranlar diye. E3 demosu öyle ki, artwork gizemliliğini, o ekranların renki sevimliliğini koruyor. Mesela Mickey Mouse'nin kendisi. Aslında bir damla mürekkepten ibaret kandi. Hareket ettikçe kollarından ve koca kulaklarından damlayan mürekkepleri görebiliyorsunuz. Ve böyle olunca Mickey'in oyundaki "ölümü" mürekkepin silinmesi oluyor sadece. Evet Mickey 82 yaşında bir çizgi efsane olabilir ama canı tükenince o da tekrar baştan alıyor. Eee, oyun kahramanı olmanın gereği sonuçta. Etrafa bakınca büyülenebilirsiniz, Wasteland mükemmel görünen bir post-apokaliptik bir dünya. Yanardağlar, kırık dökük fabrikalar, karanlık ormanlar, eskimiş kara şatolar hepsi burada. Düşmanlar da tanıdık yüzler. Eski siyah-beyaz çizgi filmlerden kediler, köpekler (tamamen 1920'ler tadında), Peter Pan filminden korsanlar, Disneyland'daki Hawaii atraksiyonundan Tikiler... Sonuçta burası unutulmuşlar ülkesi, Wasteland.

Epic Mickey hala Warren Spector ve ekibi Junction Point stüdyoları tarafından yapımda. Spector bize bol bol garanti veriyor; oyun devasa olacak, sürpriz Disney karakterleri, inanılmaz bir dünya, fırçalı bulmacalar, Disney klasiklerinde 2D platform zevki ve daha nice ekstralar... Oyunu yapanı ve başrolünü üstleneni düşününce bu oyunun 2010'un en büyük hitlerinden biri olacağını anlamak zor değil. Epic Mickey bu kış dönemi Wii'lerimize geliyor ve bizim onu kaçırmamızı bekliyor. Bu Wasteland'ın tek kurtarıcısı var: Mickey Mouse!



**The Phantom Blot (Kara Gölge):** Bir çizgi film kahramanı değil Phantom Blot. Ülkemizde de bir ara popüler olan İtalyan Mickey çizgi romanlarında Mickey'in can düşmanı. Amaç tüm dünyayı ele geçirmek olan bu kötü karakter bütün insanlardan nefret ediyor ve kimseye acımıyor. Tabii ki Mickey onu durdurabilen tek fare. İlk olarak 1939'da ilk Mickey çizgi romanında gözükken Blot, Epic Mickey'de ana düşmanlarımızdan biri. Onun adamları Blotling'ler bizi oyunda baya uğraştıracak.



**Oswald the Rabbit:** 1927'de Walt Disney ve en yakın meslektaş Ub Iwerks ile Universal Studios için yarattığı sessiz çizgi film kahramanı, Mickey'in atası. Disney ve Iwerks sonradan kendi stüdyolarını kurdu ve RKO Pictures ile anlaştılar. Oswald ise Universal'de kaldı ve tekrar çizgi filmlere çıkmadı ve unutuldu. Disney sürpriz bir şekilde 2006'da karakterin haklarını Universal'den aldı. Herkes "acaba ne yapacaklar onunla" diye düşünürken ilk olarak Epic Mickey'de unutulduğu için Mickey'e kıskançlık ve düşmanlık besleyen bir tavşan olarak görüldü.



**NINTENDOCU**  
Ön İnceleme

- Çıkış: Q4 2010
- Disney mirasının en ilginç kullanımı
- Senaryoya seçimlerinize müdahale edebilme
- Grafikler istenildiği düzeyde değil



**Ön Karar:** Mickey'in bu Wii çıkartmasını ilgi ile bekliyoruz.

**Beklenti Seviyesi**







# KINGDOM HEARTS RE:CODED

Disney ve Final Fantasy yeniden bir arada

"Japonlar ne kadar şanslı" sözünü kullanmamış kimse yoktur herhalde. Bizler telefonlarımızda balon patlatmaca, birkaç pikselden oluşan karakterleri zıplatmaca, o olmazsa diğer platformlardaki oyunların beşinci sınıf uyarlamalarını oynarken, onlar popüler oyunların hikâyelerinin devamı niteliğindeki yapımları oynuyorlar. Bunda o telefonların da farklı olmasının etkisi büyük, fakat bu yine de onların telefonlarda devam oyunu oynadığı gerçeğini değiştirmiyor. Bahsi geçen oyunlardan Kingdom Hearts: Coded, maksat hayranları sevindirmek olsun diye yapılmış devam oyunlarından da değil üstelik, KHII'den sonra geçiyor ve Birth by Sleep ile bağlantısı var. Karamsar hayranlar Coded'ın batı yüzü görmeyeceğini düşünüyordu ancak böylesine önemli bir halkayı sadece Japonlara sunmak anlamsızdı. Fazla bekledik, ama sonunda oynayabileceğimizin müjdesini aldık, hem de Nintendo DS ile!

Numaralandırılmış oyunlara sığmayıp taşan KH senaryosunun bu kısmında Sora ile olan macerada peşinizi bırakmayan Jiminy Cricket, tuttuğu günlükleri düzenlerken Naminé'nin adının geçtiği bir cümleye kafası takılır, incelemeye çalışırken günlüğün içinde birilerini kurtarmak için geri dönmek hakkında yazılmış bir satır bulur. Jiminy satın kendisinin yazmadığından emindir. Kral Mickey durumu araştırmak ister. Bunun için günlükleri dijital bir dünya haline getirir. Yaptığı şey sanal bir "Data Sora" yaratır. Data Sora günlükteki yerleri dolaşır mesajın anlamını, özellikle "onlar" kelimesiyle kimlerin kastedildiğini bulmaya çalışacaktır. Dijital dünya içerisinde sıklıkla karşılaşacağınız buglar olacak. Temel hedef, buglardan kurtulup bulunduğunuz data dünya içinde ilerlemek ve orayı onarmak. Karşımıza çıkan blokları

Keyblade ile parçalamak dışında Debug yeteneğine de sahibiz. Blokların haricinde her zamanki gibi Heartless saldırılarına da uğruyorsunuz ancak bu seferkiler de karakter ve mekân gibi dijital. Oyunun temasına uygun olarak, "Overclock" göstergesine sahipsiniz. Karakter resminin solundaki göstergede düşmanlarınıza saldırdıkça dolmaya başlıyor. Göstergenin seviyesi arttıkça savaşlarda size yardımcı olacak yeteneklere (otomatik iyileşme, korunma vb.) sahip oluyorsunuz. Klasik KH oynanışına eklentiler bloklar ve savaşa göre kazanılan yeteneklerle bitmiyor. Bazı bölümlerde kamera açısı değişip sizi 2,5D diye tabir edilen tarzda platform oynama yeteneklerinizi konuşturmanızı isteyecek. Olympus Colosseum dünyasında ise sıra tabanlı RPG oynamak zorunda kalacaksınız, üstelik Cloud ile beraber. Oynanış çeşitliliği serinin takipçilerinin aynı dünyalara defalarca gitmesinden mi değiştirildi, yoksa gerçekten de farklı tatları mı denemek istediler bilinmez, ama değişikliklerin oyunu yabancılaştırmayacağı şimdiden belli oluyor.

358/2 Days'de kullanılan motorla yapılan Re:Code'dın görsellerinin biraz daha iyi olduğu göze çarpan diğer etmenler arasında. Bu arada Days'in en iyi grafikli DS oyunu olduğunu belirtmekte fayda var. Oyun boyunca bulunacağımız dünyalar tanıdık dünyalar olduğundan, müziklerin de bilindik kaliteli KH müzikleri olacağı aşikâr. Japonya çıkış tarihi 7 Ekim, Amerika veya Avrupa için henüz tarih verilmemi. Hikâye göz önünde bulundurulursa oyuncuların bazı şeyleri erken öğrenmemeleri için büyük olasılıkla Birth by Sleep bütün kıtalarda çıktıktan sonra çıkacaktır. Hala KH serisini hiç oynamamış olanlardansanız, vakit varken bitirebildiğiniz kadarını bitirmenizi tavsiye ederim.



## NINTENDOCU Ön İnceleme

- Çıkış: Belirsiz 2010
- Disney ve Final Fantasy karakterleri bir arada
- İlginc ve sürükleyici bir senaryo
- Güzel görseller
- Yeniden yapım olarak keşke bu kadar geç gelmeseydi



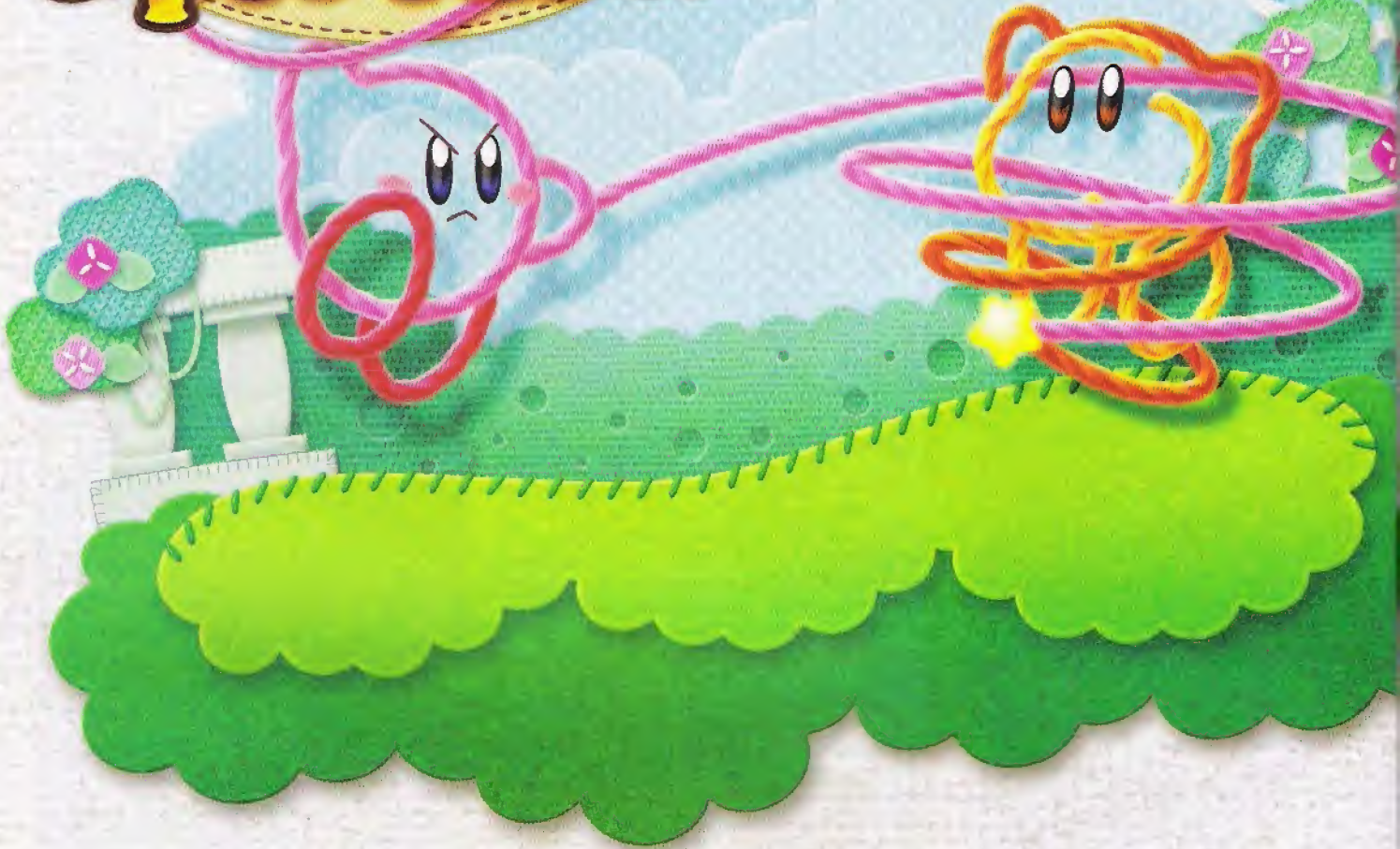
**Ön Karar:** Bir Kingdom Hearts oyununu sevmek oldukça zor...

**Beklenti Seviyesi:**





# Kirby's Epic Yarn™



Pembe kahraman  
Kirby yepyeni bir  
(tek)stilde Wii'lerimize  
geri dönüyor!



Nintendo son derece yenilikçi bir firma. Her sistemiyle çıkaracak olayları beraberinde getiriyor. Sadece her sistemi değil, her oyunuyla da. Super Mario Bros., 2D platformların atası sayılır. F-Zero, süper 3D grafiklerle zamanında hiçbir firmanın yapamayacağını yapmıştır. Starfox ise 3D konusunda F-Zero'nun yaptığını çok daha ileri taşımıştır. WarioWare ilk "Mikro oyun" kavramını kullanmıştır. Nintendo'nun ilk sosyal evcil hayvan oyunu olarak tarihe geçmiştir. Kirby ise... Kirby... Kirby, o pembe yaratık bunların hepsinden daha fazlasını yapmıştır! Gerçekten!

İlk çıktığında (Kirby's Dreamland) "düşmanlarını yutan bir karakter" olarak adlandırılmıştı. Kirby's Adventure'de (1991, NES) düşmanlarını yutunca onların özelliklerini almıştı, bunu yapan ilk oyundu. Kirby 64'te (2000, N64) bu özellikleri birleştirmeye başladı, böyle birşeye sahip tek oyundu. Kirby Tilt n Rumble ise hareket sensörleri kullanan ile handheld oyunuydu, iPhone'dan 8 yıl önce. Kirby Super Star ise 6 dev oyunu tek bir pakette birleştiriyordu ve son SNES oyunlarından biriydi. Kirby Canvas Curse, belki de en iyi kirby

oyunu, touch screen'i kullanıp oynanılan eşsiz bir platform oyunuydu. Çoğu oyununda bombalar patlatan pembe şey bizi bir an olsun yalnız bırakmadı. Her 2 senede bir oyunu geldi. Ama herkesin asıl merak ettiği konu taa 2006'da adı geçen ve o zamandan beri kendisinden ses alamadığımız isimsiz Wii oyunuydu. Sadece "Kirby Wii" kod adıyla geçen oyun için bir çok E3 beklidik ama bir türlü ortaya çıkmadı. Kısmet 2010'a imiş.

Kirby's Epic Yarn bambaşka bir Kirby oyunu. Buradaki her şey tekstil ürünlerinden. Kirby'nin kendisi bir-iki yün ipliğinden oluşuyor. İlerlerdiği ortamlar keten, saten, pamuk, yün veya penye gibi kumaşlardan yapılmış düşmanları da tamamen ipliklerden oluşuyor. Herşey sanki büyük patchwork bir battaniyenin üzerinde geçiyor. Arka planlar Yoshi's Island'ın pastel boya ile yapılmış tablolarını andırıyor ve havaya mükemmel bir yumuşaklık katıyor. Düşmanlar tamamen ipliklerden yaratılma. Hareketleri ve animasyonları iplik hareketlerinden. Ağaçlar birbirine dikilmiş keten paçavralarından. Şatolar pembe havlulardan yapılmış. Oyuna baktıkça sanki insanın o yumuşaklığın üzerine hop diye

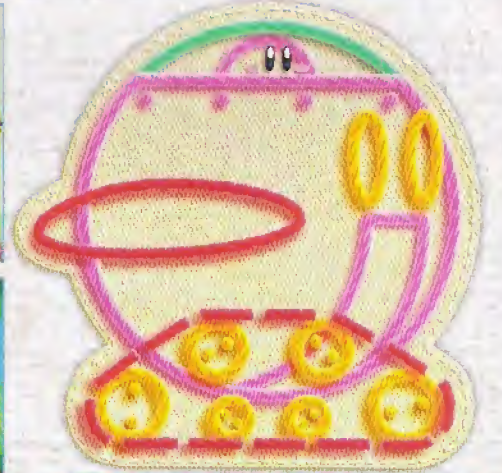


atlaması geliyor.

Oynanış bu oyunda elbette farklı. Öncelikle Kirby bu yeni oyunda kimseyi yutmuyor. Yutamıyor, çünkü o bir yün ipliği parçası. Onun yerine ipliğinden bir parçasını kıpач gibi kullanıp düşmanlarının dikişlerini çözebiliyor. Waddle Dee ve Waddle Doo gibi çoğu düşmanı burada, hepsi yünden yapılmış ama Kirby onların güçlerini alamıyor. Sadece onları çözüyor. Ama bu demek olmuyor ki Kirby şeklini değiştiremeyecek. Epic Yarn'da Kirby tamamen yün olduğu için istediği şekle bürünüyor. Yine Yoshi's Island'ı çağrıştıracak şekilde oyunun belli noktalarında Kirby'nin şekli bir araca değişiyor. E3 videosunda Kirby'i tank, UFO veya denizaltı olarak görmüştük. Sadece bu büyük değişimlerin yanı sıra Kirby kendi normal hareketlerinde de komik şekillere bürünüyor. Zıplayınca ayakları yay oluyor zıplayıp havada asılı kalınca bir paraşüt, suya girince minik bir denizaltı, birşeye tutunurken de sarkaca dönüşüyor. Kirby'nin bu binbir haline gülmek elde değil.

Kirby'nin hareketleri belli. Wiimote'u aynen New Super Mario Bros'ta yatay bir biçimde tuttuğumuz gibi tutuyoruz. Pembe top 1 ile zıplıyor, 2 ile kırbaç atıyor. Kirby bu kumaş dünyasında bir sürü bulmaca da çözüyor. Kolları kumaşlarını sökerek açıyor, boşlukları ipliklerini çekerek büzüştürüp kapatıyor, merdivenleri fermuar çekerek indiriyor. Düğümlerden tutarak sallanıyor, ağaçları sallayıp meyvelerin (hepsi birer düğme) düşmesini sağlıyor, lastiklerin üzerinde zıplayıp daha yüksek noktalara ulaşıyor. Yani anlayacağınız yün ipliği Kirby nerdeyse normal Kirby'den daha yetenekli. Kirby'nin yardıma ihtiyacı olduğu zaman hemen yanınıza bir arkadaşınızı çağırıp, eline de bir Wiimote verip, co-op multiplay'in tadını çıkarabilirsiniz. Hatta bazı bölümler böyle geçilebiliyor. Helper'inizi, ya gerçek arkadaşınız yönetsin, ya da Wii'nin kendisi, kullanarak ulaşılmaz noktalara ulaştırabiliyorsunuz. Yüksek yerlere fırlatmak, kapıları açan butanların üstünde durmak gibi. Anlaşılan HAL Labroatory de Nintendo ve Retro gibi 2D platform oyununuzu son derece sosyal bir biçimde oynamanızı istiyor. Hatta bazı boss savaşları var, tek kişilik oynayınca farklı, çift kişi olunca farklı oluyor. Kirby Super Star'dan tanınmış dev anka kuşu Dyna Blade Epic Yarn'da da gözüküyor, tabii ki rengarenk yün ipliklerinden oluşuyor.

Kirby's Epic Yarn gerçekten çok şirin ve yumuşak bir oyun. Şeker gibi de tatlı. Hiç ölüm yok, şiddet yok. Sadece iplikler çözülüyor. Kirby bile ölünce ipliği çözülüyor. Rengarenk pastel renkler, masalsi müzikleri oynanışı daha da tatlı yapıyor. Ve son derece kolay bir oyun. Düşmalar hiç zorlamıyor, kafayı zorlayan bulmacalar az... Yani bunlar oyunu Kirby fanatiklerinin yanında dünya üzerindeki herkese hitap ettiğini gösteriyor. Alın elinize Wiimote'u, hatta yanınıza bir arkadaşınızı da çağırın, başlağın iplik çözmeye, düğme dikmeye, fermuar çekmeye ve pamuk doldurma-ya. %25 yün, %25 keten, %25 pamuk ve %25 polyester olan Kirby'nin bu epik macerası ne yazık ki 2011'de Avrupa kıyılarına vuracak (Kirby oyunlarında hep böyledir, oyun Amerika çıkışından en az 4 ay sonra Avrupa'ya gelir). O zamana kadar iğne iplik alıp patchwork dikerek oyunu bekleyebilirsiniz!



**NINTENDO**  
On İnceleme

- Çıkış: Q1 2011
- Tekstil temalı müthiş bir grafik stili
- Renkli, neşeli ve kolay
- Co-op modu
- Şirin diye çocuk oyunu olarak görölme tehlikesi



**On Karar:** Küçük çocuklardan yaşlı insanlara, casual'dan core oyuncuya kadar herkese göre.

Beklenti Seviyesi





# BATMAN: THE BRAVE AND THE BOLD

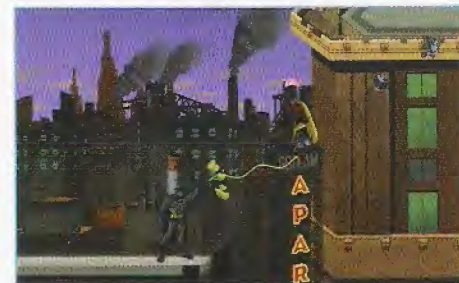
Cesur mu cüretkar mı?  
Bizce her ikisi de...

Yine bir çizgiroman karakteri, yine bir uyarlama oyun. Hepimizin aklından ifade etmesek bile böyle cümleler geçer. Uyarlama oyunların hali ortada çünkü, artık sözünü açmaya gerek yok. Neyse ki Batman'in uyarlama konusunda önceki deneyimi Arkham Asylum yolunda gitti. Süper kahramanımızın yeni deneyimi öncekinin aksine yayınlanan çizgi film serisiyle aynı ismi taşıyan iki boyutlu bir oyun. Ümitlerinizi hemen söndürmeyin, çünkü işin başında ikinci boyutta şaheserler çıkarmış firma WayForward var. Uyarlamanın grafiksel kısmını hakıyla yerine getirmişler. Oynayacağınız oyun tıpkı interaktif bir çizgi film gibi, yani olması gerektiği gibi. Karakterler, efektler hatta detaylar size çizgi filmi sizin oynattırdığınız hissini verecek.

İki kişi kahramanlık yapmaya çalıştığınız oyunda ikinci kişi istediği an oyuna girebilecek. Her bölüm Batman'e farklı karakterler eşlik edecek. Yanınızda sizinle iyilik için savaşan yardımcılarınız kadar çeşitli kötü adam oyunda bulunacak. Bütün DC evreninden iyi ve kötü karakterleri bekleyin. Hangilerinin oyunda olacağı konusunda tam liste yok. Yardımcı olarak oynanabilir demolarda şimdilik Robin'i görüyoruz.

Kontroller rahat aksiyon hareketleri yapabilme amacıyla basit tutulmuş, Wii versiyonunda hareket kontrolleri yok, sadece tuşları kullanıyorsunuz. Böylece karmaşık hareketler yapıp kontrollere sinirlenmeden rahatlıkla adam dövebilirsiniz. İki boyutlu aksiyon oyunlarında hareket algılama özelliğinin en aza indirilmesi veya hiç kullanılmaması bence de doğru tercih. Özellikle böyle akıcı bölümleri olan oyunlarda kullanıcı rahatlığının ön planda olması gerekiyor. Akıcılığa örnek olarak bölüm sonundaki kötü adamlardan Catman'ı verebiliriz. Attığı ışınlarla etraftakileri yaratığa dönüştüren Catman'in hem ışınlarından, hem dönüşen yaratıklardan hem de Catman'in diğer saldırılarından kaçmak zorundasınız. Haydi üstüne kötü adamın icabına bakmayı da ekleyin. Hareket algılama sistemiyle bu şekilde oyun tabii ki oynanır, oynanıyor hatta ama özelliği tam oturamayan onlarca firma olduğunu gördükçe bazı oyunlarda özelliğin kullanılmaması oyunun oynanabilirliği açısından iyi oluyor.

Kendi çizgi film serisinden Wii ve DS'e dalaş yapan kahramanımızın yeni deneyimi bekleneni verip her yaştan hayranın zevkle oynayacağı harika bir oyun mu olacak, yoksa WayForward bu oyunu küçük yaştaki oyuncularımıza mı armağan edecek, bekleyip göreceğiz.



**NINTENDO CU**  
Ön İnceleme

- Çıkış: Q4 2010
- Disney mirasının en ilginç kullanımı
- Senaryoya seçimlerinize müdahale edebilme
- Grafikler istenildiği düzeyde değil



**Ön Karar:** Mickey'in bu Wii çıkartmasını ilgi ile bekliyoruz.

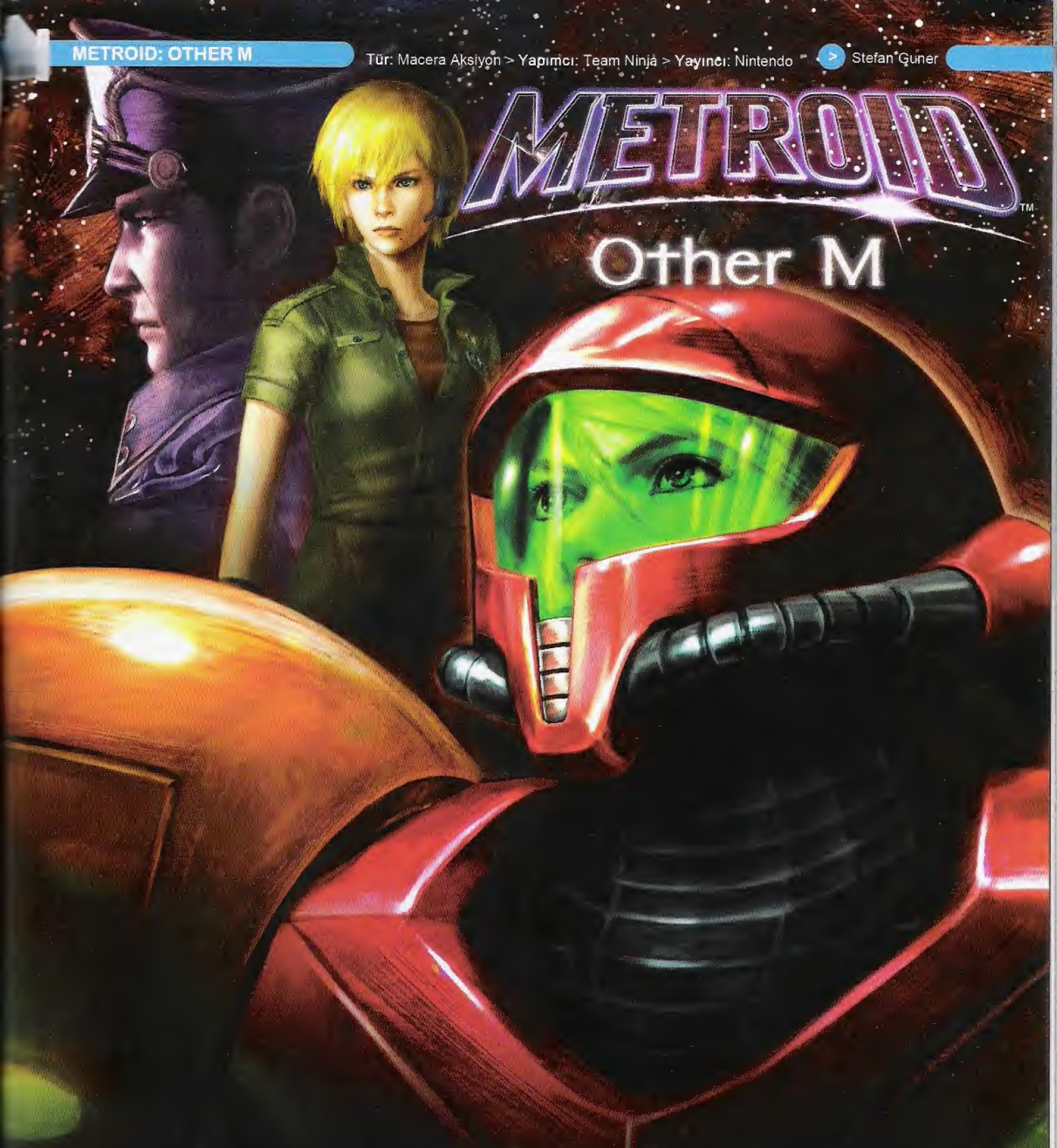
**Beklenti Seviyesi**





# METROID

## Other M



Her büyük saga mutlaka köklerine dönmelidir. Samus Aran için bu Wii için çıkacak Metroid: Other M'de gerçekleşecek. Klasik Metroid oynanışı Metroid Prime'in modern yenilikleriyle birleşiyor...

Metroid çok farklı bir oyun serisi. Oynayanlar ve fanatikleri onu iki farklı kimlikle tanırlar. Bir Metroid vardır, 2D grafikli aksiyon oyunların kralıdır. Mükemmel bir bölüm dizaynı vardır. Kontroller mükemmeldir. Geri saymalarıyla heyecanı ve adrenalini son noktaya çıkarır. Epik boss savaşları vardır. Bir başka Metroid vardır, o ise bambaşka bir FPS oyunudur. Yine bölüm dizaynı mükemmeldir, adrenalin fazladır, yine zeki bulmacalar vardır ve tabii ki kontroller süperdir. Ama bir 2D, diğeri 3D grafikli oyun. Evet çoğu benzer şeyi olsa da farkedene çok şey var. Oynanış en büyük olarak, FPS ile 2D side-scrolling platform birbirinden çok farklı kavramlar. Serinin aynı oyunları olmalarına rağmen birinde sadece ileri-geri hareket mümkünken, düşmanlarınıza sadece 5 yönde ateş edebiliyor-

ken bir diğerinde sonsuz yönümüz var. Daha önemlisi Metroid ve Metroid Prime arasında koca bir jenerasyon fark var. Serinin fanatiklerini saymazsak, bu iki ayrı tür sayesinde seriyle tanışan insanlar seriye farklı gözlerle bakıyordu. Metroid'i daha çok sevilen bir tür yapmak bu iki tür oyuncuyu birleştirmekten geçiyordu. 2D konsolların yeri doldurulmaz eğlencesi ve çekiciliği 3D teknolojinin mükemmel görüntülerini nasıl birleştirilebilirdi ki? İşin sırrı Nintendo için bunu başarmış bir stüdyo ile anlaşmasıydı: Team Ninja.

Super Metroid'de olan olaylardan hemen sonra. Kelle avcısı Samus Aran, Zebes gezegeninde Mother Brain'i bir kez daha yenmiş ve gezegen havaya uçmadan son anda terketmiştir. Samus soluğu bir Federasyon



gemisinde alır ve yüzbaşı ona olan olaylar sonucu artık orduyla beraber olmadığını söyler. Fakat gemiden alınan bir sinyal herşeyi değiştirir. Garip mor renkli yaratıklar gemiyi istila etmeye başlamıştır. Geminin diğer bölümlerinden haber alınamayınca Federasyon Ordusu'nun işi tekrar Samus Aran'a düşer. Şimdi gemiyi arayıp, bu garip istilacı yaratıkları yenmek ve asıl sorunun ne olduğunu bulmak Samus Aran'ın işidir. Kelle avcımız yine çok büyük bir macerya atılıyor ve yine başına geleceklerden kurtulması mucize olacaktır.

Metroid: Other M öyle bir oyun ki, hem 8-bit zamanından kalma deneyimli oyuncular da, hem de GameCube'de Metroid Prime serileriyle tanışmış oyuncu nesli de çok tanıdık şeyler bulacaklar. Onların yanında, oyunda seriyle alakalı olmayan fakat Team Ninja'nın diğer oyun serisi Ninja Gaiden hastaları bile oyunda hatırlayacakları şeylerle karşılaşabilirler. Oyunun türü için Platform/Aksiyon/FPS denebilir. Janralar arası dolaşıyor. Ama Metroid kanından hiç bir şey kaybetmiyor. Oyunu sadece Wiimote ile oynuyoruz, nunchuck bu oyunda yok. Klasik kontroller, Wiimote'ın tutularak D-pad ile Samus hareket ediyor, 2 ile zıplıyor, 1 ile ise ateş ediyor. "-" tuşu silahları değiştirmeye yarıyor (oyunda bolca silah eklentisi var). genel kontroller bu kadar. Yalnız eski oyunlar gibi değil, Samus bildiğiniz 3D dünyada dolaşıyor, Super Mario 64 veya Legend of Zelda: Ocarina of Time misali. Yalnız oyun 2D hissi de veriyor. Ortam 3D olsun ama bazen yapmanız gereken 2D oyunmuş gibi platformlardan atlamak. Samus diğer eklentilerini kullanmadan wall-jump yapıyor, Prime'da ulaşamadığı yükseklerle zıplıyor, zıplarken aşağı yönde ateş ediyor. Ateş etmek klasik şekilde. Fakat Samus sadece yöneldiği tarafa ateş edebiliyor. Etrafınızda Space Pirate gibi büyük düşmanlar varsa arcade stili onlara delice ateş edip yok edebilirsiniz. Ama eğer etrafta uçan ve dikkatlice halledilmesi gereken Metroid'ler dolaşıyorsa işiniz baya farklı. Bunun için değişik bir şey yapacaksınız. Wiimote'u dik tutup, ekrana yönelteceksiniz. Bunu yaptığınızda Samus otomatik olarak birinci kişi moduna girecek. Yalnız bu modda hareket edemiyor, hareket etmek için tekrar Wiimote'u yatay yapmanız yeterli. Sonra da nişan alıp etrafta istenmeyen ne varsa hakkından gelebileceksiniz. Sadece düşmanlar değil, kapıları açmak için düğmelere de böyle ateş edebilirsiniz. Ayrıca etrafı böyle kolaçan etmek de önemli. Biraz karışık bir sistem gibi gelse de alışınca hiçbir sorunun olmadığını göreceksiniz. Silahlar yine tahmin edeceğimiz gibi. Normal lazer silahı, "grappling hook" u, misle (füze)'leri ve super misle'leri (bunlara bazı kapıları açmak için özellikle ihtiyacınız olacak) hepsi oyunda. Ama oyuna özel ek bir şey var. Oyunu bir "ninja oyunu" olan Ninja Gaiden'i yapanlar yaptığı için oyunda yakın dövüş de olacak. Düşmanlara fazla yaklaştığınız zaman 1 tuşu yumruk/tekme ne denk gelirse olacak. Hatta zamanında yaparsanız, düşman saldırılarını bloke edebilirsiniz. Bazı yaratıklar sadece yakından saldırı gerektiriyor mesela. Bazen ekstra güç barınız tam olunca Samus özel saldırılar da gerçekleştirebiliyor ve bunlar boss savaşlarında gerçekten çok etkili oluyor.

Bir tek wiimote ile oynamanın insanların aklına bir soru takılıyor: Kamera? Evet kamera nunchuck olmayınca bir sorunmuş gibi geliyor. Ama değil. Ninja Gaiden oynayanlar bilirler, kamera hep karakterin arkasından gelir. Burada da aynı. Bazı yerlerde kamer fix oluyor ama size tüm ortamı açıkça gösteriyor. Ve etrafınıza



bakmak için her zaman birinci kişi moduna geçebilirsiniz – hiç butona basmadan.

Ortamlar gerçekten atmosferi destekliyor. Bütün oyun devasa bir Federasyon gemisinde geçiyor. Ama devasa da ne devasa. Bu geminin içinde tropik seralar, teknolojik kumanda odaları, volkanik dağlar (Varia ekipmanı gerektiriyor), buzullar (deniz bile var) ve benzer bir sürü yer bulunuyor. Bunların hepsi "Biosphere" denilen kürelerin içindeler ve bu küreler o kadar büyük ki, yukarı baktığınızda tavanını göremiyorsunuz. Her bir bölüm bir Biosphere oluyor ve hepsinin bir boss'u var. Yaratıklar çok çeşitli. Her bölümün temasında yaratıklar var. Ve hepsini yenmek farklı bir şey gerektiriyor. Mesela tropik bölgede zehir atan çiçeksi yaratıklar var. Buzulda kendini görünmez yapanlar var. Elektrik korumalı, sert kalkanlı, ateş atan, hızlı hareket eden çeşit çeşit düşmanlar. Tabii bunca yeniliğin yanında eski düşmanlar da dönüş yapıyorlar. Super Metroid'den hatırlayacağınız Ki Hunters, Space Pirates ve tabii oyuna ismini veren uçan garip yaratıklar Metroid'ler. Boss'lar da serinin hastalarının tam ağızına layık. Tropikal bölgede dev bir çiçek sizi bekliyor olacak. Tabii roketlerini hazır etmeniz gerekecek, yoksa bu çiçek kolay ölmüyor. Super Metroid'de öldüğünü sandığımız Ridley de bu oyunda büyük dönüş yapıyor, ve bu dev pterazor hatırladığımızdan çok daha zor. Boss savaşları Castlevania'dan çok Legend of Zelda misali, düşünmek ve hızlı davranmak gerektiriyor. Hepsinin bir zayıf noktası var ve bunu bulup

uygulamak size kalmış bir şey. Bütün bunlar oyunun eski yapımcılarından Yoshio Sakamoto'nu yapımda olduğunu kanıtı.

Oyun grafiksel olarak "Wii'yi zorluyor" derecesinde. Aynı ekranda çok sayıda yaratık oyun yavaşlamadan görünebiliyor. Karakter modellemeleri Metroid Prime 3 Corruption'dan daha iyi gözüküyor. Bazı durumlar insanlara HD konsol oyunu olduğunu düşündürecek kadar iyi. Oyunda asıl hayran kalınacak bir diğer durum ise ara sahneler. Tamamen CGI olan ara sahneler, Team Ninja'nın diğer serileri Dead or Alive ve Ninja Gaiden ile çok benzer tasarımdalar. Samus'un Federasyon ile alıp veremesi, askerler arası dialoglar, Samus'un yalnız başına olduğunda büyük sürprizlerle karşılaşması mükemmel anlatılmış bu sinematiklerle. Hatta yapımcılar bunları o kadar seveceğinizi düşünmüş ki, oyunu bitirdiğinizde hepsini birlikte seyredeceğiniz bir toplama oluşturmuşlar. Ara sahneler toplamda 2 saatten fazla sürüyor. Müzikler ise Prime tadında, size en büyük gerilimi yaşatmak için yazılmışlar.

Metroid: Other M, gerek oynanış olsun, gerek hikayesi ve inanılmaz CGI ara sahneleri olsun, mükemmel bir oyun. En son GBA'da Metroid Fusion ile 2D yaşadığımız Metroid evreni bu oyunla beraber geliyor. Ayrıca bir sürü değişik obje, farklı düşmanlar, kafa karıştıran düşmanlar, acımasız özel saldırılar, ardı ardına gelen uzay gizemleri oyunu bırakmayacağı için kanıtı. Destansı öyküsü, unutulmaz boss savaşlarıyla gelmesine çok az kaldı Metroid: Other M'in. Bu derginin çıkmasından birkaç gün





sonra raflarda bulacaksınız ve size önerimiz sakın kaçırmayın. Yılın en iyi oyunu konusunda düşündüğünüzde bu mu, Super Mario Galaxy 2 mi, yoksa Donkey Kong Country Returns mı karar veremeyeceksiniz. Size bol eğlenceler, ve DANGER! COUNTDOWN TO SELF-DESTRUCTION! 9 - 8 - 7 - 6...



**NINTENDO.CU**  
Ön İnceleme

- Çıkış: 3 Eylül 2010
- Hem 2D hem de FPS tarzı oynanış
- Çeşitli dünyalar
- Epik boss savaşları
- Akıllıca bulmacalar
- Team Ninja etkisi
- Oldukça zor
- Metroid hikayesine aşina olmayanlar geçmiş oyunları oynamalı



Ön Karar: Hemen en yakın elektronik dükkanına koşun!

Beklenti Seviyesi:







# Golden Sun: Dark Dawn

Tüm dünyayı kaostan eşiğinden kurtamamızın üzerinden tam 30 yıl geçti. Şimdi psyenergy sayesinde kötünün yükselişini bir kez daha engelleyeceğiz!



Mario Tennis, Mario Golf oyunları asıl uzmanlık alanı olan bir firma Camelot Software. Daha çok teknik golf oyunları ve tenis oyunları üzerinde bilgisi olan bir ekip var ve Nintendo ile biraraya gelince Mario'nun başrolünde olduğu spor oyunları üretmeye başlamışlardı. Bir RPG yapmak onların düşündüğü bir şey değildi. Fakat Mario Golf



oyunundaki RPG bölümlerinden etkilenen Nintendo ekibe bir RPG yapma görevi verir. Golden Sun böyle ortaya çıktı işte. Game Boy Advance'ı çıkıttıktan hemen sonra RPG konusunda ne kadar yetenekli olduğunu ispatlayan bir oyundu resmen. 3D animasyonlar, sadece savaştan değil, zindanlarda kafa karıştıracak bir dolu bulmaca, sorunsuz işleyen Djinn sistemi... Usta besteci Motoi Sakuraba'nın resmen soundtrack alıracak müzikleri ise işin krema üstüne vişnesi.

2003'te Golden Sun: The Lost Age çıkıştı tam 7 yıl oldu. Tabii bunca yıl oyunları oynayanların tadı resmen damağında kalmıştı. Öyle böyle değildi oyunlar, bir başladınız mı bırakılamayacak cinstendi. Camelot Software'in Nintendo ile ilişkilerine son vermesi serinin ölümü olduğu düşünülürdü, 2009'a kadar. 2009 E3'te Nintendo hayranlara mükemmel bir sürpriz yaptı, oyunun DS versiyonunu duyurdu. 2010 E3'te daha netlik kazandı durum, Golden Sun, tamamen 3D grafiklerle ve bütün bir oyunla DS sistemine geliyordu, tam adıyla Golden Sun: Dark Dawn.

Bu bir devam oyunu değil. Son olaylardan tam 30 yıl geçmiş. Başka bir hikaye, farklı karakterler ama aynı dünya. Hatırlayacağınız her şey olacak bu oyunda. Zindanlarda gezerken en üyü yardımcınızın Psynergy; Earth, Wind, Fire ve Water elementleri ve bunların Djinn'leri (Djinn, cin demektir, evet, Arap mitolojisindeki ünlü cinler) hepsi dahil. Tabii aynı şekilde değiller, hepsi büyük güncellemeler görmüş. Mesela Psynergy bulmacaları. Artık daha çok Psynergy büyüsü olacak ve bulmacaları bazen butonları kullanarak, bazen stylus ile hatta bazen mikrofon ile olacak. Evet, mikrofon. Oyunu dışarda oynarken dikkatli olmanız gerekir demek oluyor yani. Yapımcıların bahsettiğine göre her elementten birer tane değil çeşitli Djinn'ler olacak. Tabii bunların kombinasyonları çok yıkıcı büyüler olacak. İlk iki oyunda 4 tane Wind Djinn'ini birleştirdince neler olduğunu hatırlıyanlar vardır herhalde. İşte bunları tamamen 3D grafiklerle düşünün. Ortalık birbirine giriyor. Puzzle'lar ise ilk iki oyunu andırıyor değil. Kocaman bir el çıkarıp heykelleri itelemek ve yolunuzu bulmak E3 2010 demosunda vardı. Ayrıca yeni bir Psynergy büyüsü: ateş topu yapıp Legend of Zelda: Phantom Hourglass misali stylus ile kontrol edilebiliyor. Böylece yolunuzdaki kütükleri cayır cayır yakabiliyorsunuz. Zindanları bitirmek level'inizin yüksekliğinin yanında aklınızda ihtiyaç duyuyor, her tür, taş itirme bulmacası, kafa karıştıran labirentler, aldatıcı odalar... bir Golden Sun hayranı bunlardan fazlasını isteyemez herhalde. Haa, bu arada Golden Sun'u Golden Sun yapan o harika masalı müzikler de Dark Dawn'da olacak. Usta besteci Sakuraba'nın müzikleri çalarken DS'nin sesini kısmak gibi bir hata yapmayacaksınız.

Oyunun hikayesi önceki oyunlara benzer. Ama yapımcılar ilk iki oyunun buna hazırlık olduğunu söylüyorlar. Golden Sun: Dark Dawn ilk iki oyundan daha büyük olacak. Ve sürprizlerle dolu bir senaryosu olacak. Baş adamımızın adı Matthew, bir Earth Adept'i, aynı kendisine benzeyen Isaac gibi (onun Isaac'ın bir akrabası olduğunu düşünüyoruz) ve 30 yıl önce yerlerine oturtulan dengeler bozuluyor. Evinde arkadaşı Terrell ile Psynergy sanatını çalışan Isaac nasıl olduysa oluyor ve kendini bu savaşın ortasında buluyor. Daha fazla karakter olacağı bilinmiyor ama oyunun çıkışına yaklaştıkça her şey tek tek açığa çıkacaktır. Eski oyunlardan sürprizler de bekliyoruz.

Golden Sun: Dark Dawn, DS hayranlarını

devasa bir maceraya çıkmaya davet ediyor. Sistemi zorlayan 3D grafikleri, kafa karıştırıcı ama son derece zevkli zindanları ve herkesi saracak senaryosuyla emin adımlarla kış 2010'da DS'lerimize geliyor. Herkes Djinn'lerini cebine koysun, Psynergy'lerini hazırlasın!



## Previously on Golden Sun...

İlk iki oyunu oynamak gerekmiyor Dark Dawn'ı anlamak için ama oynamanın da senaryodaki küçük sırları keşfetmek gibi artıları oluyor. Bakalım bu iki klasiğin konuları neydi?



### Golden Sun (2001)

İki adept (simya çalışan insanlara denir) arkadaş Isaac ve Gareth yıllar önce öldüğü zannedilen arkadaşları Felix'i bir mağarada bulurlar. Ama işler çok karmakarsıktır. Kötüler Saturos ve Menardi (bunları Pokémon dizisindeki Team Rocket'e benzetebilirsiniz) bütün element tapınaklarını ele geçirip sonsuz bir Psynergy gücüne kavuşmak için kaçırmıştır onu. Onların kirliliğini yaptırmak için dostlarımızın değerli arkadaşları Jenna ile akıl hocaları Kraden'i kaçırlar. Earth ve Fire adeptleri olan iki dostumuz bu yolculuğa arkadaşlarını kurtarmak için çıkarlar ve yolda Wind adepti Ivan ve Water adepti Mia'yı da yanlarına alırlar.



### Golden Sun: The Lost Age (2003)

Sonraki oyun 4 tapınaktan kalan 2'sini içeriyor. Kötü karakter Alex'in elinden kurtulan Felix, kardeşi Jenna'yı da alarak, Isaac'ın bıraktığı yerden macerayı devam ettirir. Karşılarında çok zorlu bir maceradır çünkü Saturos ve Menardi çok fazla güç kazanmıştır. Golden Sun'da yaptığınız ilerlemeyi uzun bir parola sayesinde Golden Sun: The Lost Age'e geçirebilirsiniz. Böylece edindiğiniz Djinn'ler ve büyüler silinmemiş olur.



**NINTENDO CU**  
Ön İnceleme

- Çıkış: Belirsiz 2010
- Devasa ve bulmacalarla dolu bir RPG
- Harika senaryo
- Masalsı müzikler
- "Devamı" oyunu değil, aynı bir senaryoya sahip. Golden Sun hayranı veya değil, herkes için.



**Ön Karar:** Asla kaçırılmayacak bir oyun.

**Beklenti Seviyesi:**





# GOLDENEYE 007™

“Gelmiş geçmiş en iyi FPS” N64’de olaylar yarattıktan sonra Wii’de. Hem de yeni Bond Daniel Craig ile beraber!

Nintendo her zaman devrimsel bir firma olmayı başarmıştır. En iyi platform oyunları, puzzle oyunları, role-playing oyunları hep Nintendo sistemlerinde kendini bulmuştur. Bir tür vardır ki bazısı çok sever, bazısı ise asla ısınmaz. First Person Shooter veya kısaca FPS veya Shooter. Birincil kişiden görülen aksiyon oyunları. Üstelik iyi bir FPS yapmak gerçekten çok zor bir iştir, sadece belli oyun stüdyoları bu işin altından kalkabilir. Bilin bakalım. Nintendo ve Rare bunlardan biriydi. 1997 yılında gelmiş geçmiş en iyi FPS’i bu ikisinin elinden çıktı. Üstelik oyun bir film oyunuydu, sinemalara mükemmel bir dönüş yapmış ajan 007 Bond’un oyunuydu, James Bond’un: Goldeneye 007.

Tam da filmi promote edecek bir oyun değildi, aslında 1995 yılında SNES için çıkması planlanan oyun N64’de çıkması için 2 yıl beklendildi. Ama bu bekleme mükemmel bir sonuç verdi. Goldeneye 007 gerek bölüm tasarımı açısından, gerek kontroller açısından, gerek split-screen açısından kusursuz bir oyundu. Tren bölümlerinden tanklı bölümlere, saatlerce süren multiplayer sezonlarına kadar. Özellikle N64’ün devrimsel “control stick”i resmen “FPS sadece bilgisayar sistemleri içindir” tabusunu yıkıyordu. Bir lisans oyunu olmasına rağmen James Bond teması sanki oyuna ek olarak gelmiş gibiydi. Ne kadar güzel olmasına rağmen tekrar bu güzelliği görülmedi.

Oyunun sorumluları Rare’den ayrıldılar, Rare de Microsoft’a satıldı. EA ise Bond lisansını Nintendo’dan almayı başardı. Pek ne olacak şimdi, yeni nesil böyle bir şaheserden mahsun mu kalacaktı? Hayır tabii ki, Activision 2010’da yardıma yetişti. E3’te duyurulan Goldeneye 007 Wii orijinaline sadık kalan bir yeniden yapım.

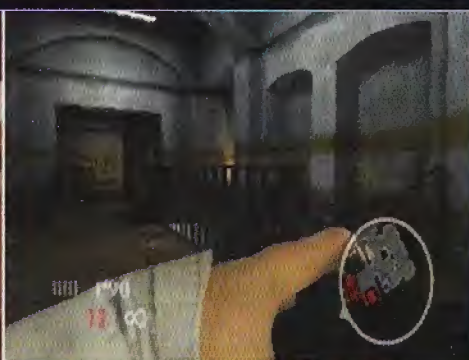
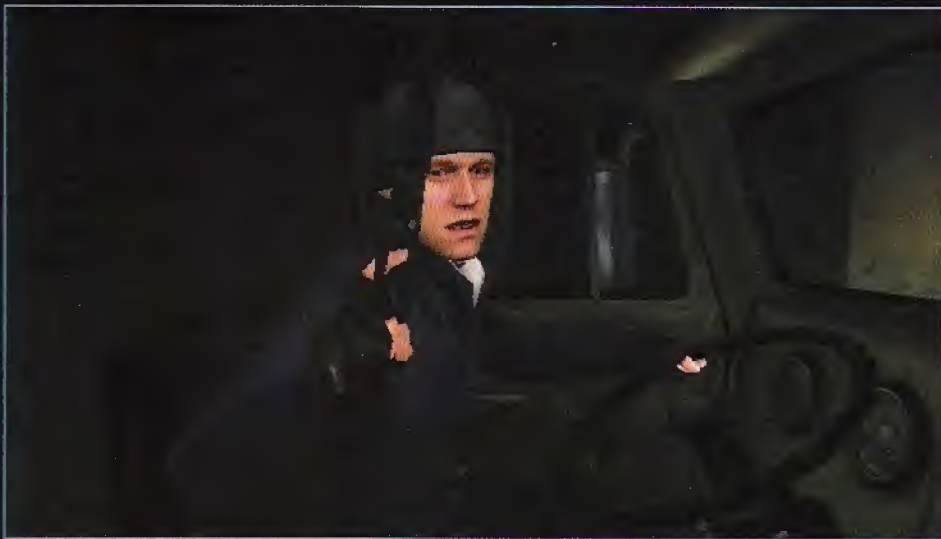
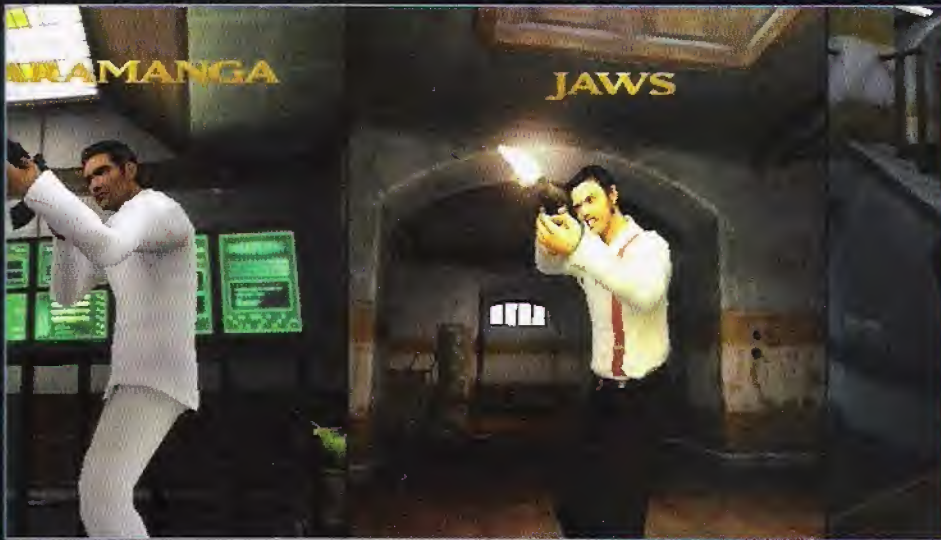
Orijinalinin hastası olanlar bu yeni versiyona şöyle bir baktıklarında çok şaşıracaktılar. Oyun hatırladıkları Goldeneye değil. Kötü anlamda değil tabii ki, burada Wii’nin grafiklerini zorluyor. Ayrıca artık James Bond olmayan İrlandalı aktör Pierce Brosnan yerine son iki James Bond filminde gördüğümüz sarışın Daniel Craig yer alıyor. Bu ne kadar farkedecek? Hiç. Sonuçta FPS’de yönettiğimiz karakteri pek göremiyoruz. Ama Daniel Craig oyuna kendi sesini veriyor. Bolca dialog var, bazıları 1995 filminden repliklerin aynı. Sadece Daniel Craig mi? Hayır. 1995’ten beri yeni M olan Dame Judi Dench de sesiyle oyuna katılıyor. Kendisi de oyunda bolca gözüken M, yani Dench aynı zamanda multiplayer modunda seçilebilir karakter olacak. Yalnız çılgın mucit Q’nun seslendirmelerini John Cleese’in yapacağı kesin değil şu an. Seslendirme ve aktör değişiklikleri dışında dolu farklılık var. Birincisi oyun N64 versiyonun birebir kopyası değil. Bölüm dizaynları birebir değil, sayısız ekler var. Mesela liman bölümü sadece adam vurmaktan ibaret değil, bölümün genişletilmesinin yanında bomba

koymak gibi ek görevler de verilmiş. Yatların içine girmek de dahil. Hepimizin sevdiği tank ve tren bölümleri de eskisi gibi kısa değil. Daha uzun ve geniş. Ayrıca eski oyunda hiç olmayan bölümlerde oyuna dahil. Yalnız onlar hakkında şu an kesin bir bilgi yok.

Kontroller son derece rahat. Wii’de son yıllarda FPS’ler grafik konusunda olmasa da kontroller konusunda müthiş rahatlık çekiyorlar ve Goldeneye da bunlardan birisi. Diğer oyunlardan da bildiğiniz üzere, Wiimote ile kamerayı hareket ettiriyorsunuz, analogla ilerliyorsunuz. B ile ateş ediyorsunuz. Tüm silahlar ilk oyundan buraya transfer olmuşlar, tabii bir iki sürpriz de var, gerçek hayattan alınma silahlar gibi. Düşmanlar yine Rus ajanları ve bu sefer rusça konuşuyorlar. Ayrıca Q’nun acayip icatları da halen duruyor. Her-ışe-yarar Omega saati Bond’un yanında ve patlayıcı döşemek gibi bir sürü işe yarıyor. Can sistemi biraz değiştirilmiş. Daha çok modern FPS’lerde olan “yarananma ve akabinde ölme” sistemi var. Ayrıca oyun sırf eğlenmeniz için bir hile modu da içeriyor, ilk oyunda olduğu gibi. Ama yapımcılar herkesin kafasının dev gibi olduğu DK modunun olamayacağını söyleyerek bizi üzdüler.

Tek kişilik modla saatlerinizi harcayacağınızdan eminiz ama oyunun asıl can alıcı noktası hiç kuşkusuz multiplayer modu. Orijinal Goldeneye’in 4 kişilik split-screen multiplayer’i vardı ki, toplamda 10 milyon saatın





üstünde oynandı. Mükemmel bir şekilde yaratılmıştı. Haritalar, silahlar, skor sistemi, bunların hepsi gelecekte çıkacak tüm multiplay FPS'lere ilham oldular. N64 dönemini yaşamış bir oyuncuya sorun size Goldeneye multiplay'in onlar için ne anlam ifade ettiğini söyleyin. Yapımcı Eurocom bu anlamları Wii versiyonunda daha anlamlı hale getirmek için ısrarcı. Split-screen mod 4 kişilik geri dönüyor. Yani herkes Wiimote'larını ve nunchucklarını kapıp 4 kişilik aynı heyecana atılabilir. Pek aynı değil tabii ki, haritalar farkedilir derecede değiştirilmiş. Ama bu değişikliklerin oyuncunun lehine olacağını söylüyor Eurocom. Split-screen'in yanında bu jenerasyonun olmazsa olmazı online mod da var. WFC ile tam 8 kişilik deathmatch oyunları oynayabilirsiniz. Ayrıca diğer popüler FPS'lerde olan ranking sistemi de var. Siz killcount'unuzu artırarak level atlayacaksınız ve level atladıkça yeni şeylerin kilitlerini açacaksınız, karakterler, haritalar, modlar... Modlar demişken, tüm modlar, Licence to Kill, You Only Live Twice, oyunda olacak. Ve yeni bir "Paintball" modu da var, karakterlerin ölmediği, ne kadar vurursanız o kadar puan topladığınız bir mod. Multiplayde kullanılacak karakterler gelirse, Bond hayranlarını çok sevdirecek sürprizler var. Oddjob (Goldfinger), Baron Samedi (Live and Let Die), Jaws (The Spy Who Loved Me), Scramanga (The Man With The Golden Gun) ve Dr. No (Dr. No) oyunda onaylanmış seçilebilecek kötüler. Oyun çıktığında 30'dan fazla Bond serilerinden karakter olacağı belirtiliyor.

Hepimiz oyunun kusursuz klasiği geçebileceği yönünde bazı şüphelerimiz var ama mükemmel bir Wii oyunu olacağı şüphesiz. James Bond oyunlarıyla geçimisi olan Eurocom, eski Rare çalışanlarından bilgiler alıyorlar ve oyunu kaliteli yapmak için ellerinden gelenleri yapıyorlar. Oyunu hem N64'deki versiyonun hayranlarına, hem Bond hayranlarına, hem de 1997'de oyunu oynayamamış ama denemek isteyen yeni nesile sevdirmek için çok çalışıyorlar. Hem nostalji hem tam takım eğlence, bu kasım ayı bizi harika bir Wii FPS'si bekliyor. Unutmayın, onun adı Bond, James Bond...

### Oyunun DS versiyonu

Evet, o da yapımda ve Wii versiyonu ile aynı gün gelecek. DS'de Call of Duty oyunlarından sorumlu yetenekli stüdyo n-Space'in yaptığı oyun da multiplay içerecek ve Wii versiyonuna benzeyecek. Hakkında çok az bilgi olan oyun aynı gün çıkıyor. Yalnız bu Activision'un bu seneye DS'e getireceği tek Bond oyunu değil. Özgün senaryolu James Bond: Blood Stone da DS yolunda.



### NINTENDO CU

Ön inceleme

- Çıkış: Belirsiz
- Bir efsanenin yeniden yapımı
- Asla sıkımayacak harika multiplay modu
- Grafik kalitesinin düzeleceğini umuyoruz



**Ön Karar:** Sadece N64, FPS veya Bond hayranları için değil, Activision bu oyunu herkes için yapıyor.

**Beklenti Seviyesi:**





# Sonic Colors

Wii ve DS'e özel rengarenk bir platform!

Sega, Sonic efsanesinin Nintendo konsollarında daha çok sevildiğinin farkında ve devam oyunları peş peşe Nintendo konsolları için duyurmaya devam ediyor. Her defasında hatalarından ders aldığını dile getiren Sega, bu sefer yine bir hayli iddialı. Üstelik sıradan bir Sonic oyununa da fazla benzemiyor, oyunumuzun ismi: Sonic Colours.

Sadece Wii ve DS konsollarına çıkacak olan Sonic Colours, son çeyrekte Avrupa'da çıkmış olacak (16 Kasım haftası). Türü platform olan oyunun Wii versiyonu hem 2D, hem 3D perspektife sahip olacak. DS versiyonu ise Sonic Rush serisi tadında görsellere ve oynanışa sahip olacak. Wii'de grafikler Sega'nın yapabileceğinin en iyisi olmuş. Yine devasa platformlar, Sonic'e özgü klasik bölümler, platforma dayalı minik bulmacalar Sonic Colours'taki yerini alacak. Bazı bölümlerde yine alternatif geçitler olacak. Oyun boyunca çok fazla ara sahne olmayacak. Yani sürekli hareket halinde olacağız. Yine de Wii ve DS versiyonu farklı senaryolara sahip olacak. Oyundaki karakterler Sonic the Hedgehog, Miles "Tails" Prower, Amy Rose, Doktor Robotnik ve Wisp. Bir şey eksik! Evet, Knuckles bu sefer yok.

Oynanış bazı gezegenler üzerine kurulu. Bu gezegenlerde Wisp adı verilen ufak yaratıklar bulunuyor, çeşitli renklerdeki bu yaratıkları her gezegenden kurtarmanız gerek, tabii ki de Robotnik'in elinden. Bu Wisp'lerden aldığınız enerjiyi oyun esnasında kullanabiliyorsunuz. Wii versiyonunda 8, DS versiyonunda 4 Wisp yer alıyor. Örneğin beyaz Wisp'ler Sonic'e ekstra hız veriyor. Bazıları toprağı kazıp yerin altına girmenize yarıyor. Bazıları gökyüzünde

uçmanıza yarıyor. Bazılarıyla da ateş topuna dönüşebiliyorsunuz.

Sonic Colors'un renk paleti önceki oyunlara göre biraz farklı görünüyor. Bu farklılık kapak kutusundan bile anlaşılabilir. Sonic serisinin en belirgin özelliklerinden biri de gaza getiren enfes müzikleri. O müzikleri bu oyunda yine duyacaksınız. Super Mario Galaxy ile bazı benzerlikleri olabilir (gezegenler konusunda). Yapımcılar Sonic serisinin gidişatından şikayetçi olanlar için özel açıklamalar yaptı, "bu seferki oyun gerçekten çok iyi olacak" diyor. Bunu her defasında duyduk ama bize göre bir kez daha dinlemekte yarar var. Ne dersiniz?





# SONIC



## NINTENDOCU Ön İnceleme

- Çıkış: 12 Kasım 2010
- Orijinal Sonic tecrübesinin geri dönme ihtimali
- Hem 2D, hem 3D perspektif
- Renkli ve güzel grafikler
- Beklentileri karşılayacak mı?



**Ön Karar:** Biraz korku ile yaklaşıyoruz ama umarız iyi bir Sonic oyunu olur...

**Beklenti Seviyesi:**





# PROFESSOR LAYTON AND THE Unwound Future™

## Önce bir hatırlayalım...

Nintendo DS'in en sevilen bulmaca serisi olan Professor Layton'da Viktoria çağı İngilteresinde çılgın olayları gözlemeye çalışırken bir yandan da karşınıza çıkan yüzlerce küçük bulmacayı alt etmeye çalışıyoruz. Gerçekten klasik bir seri!

### Avrupa'da da Çıkanlar



Professor Layton and the Curious Village



Professor Layton and the Pandora's Box

### Henüz Avrupa'da Çıkmayanlar



Professor Layton and The Specter's Flute  
Professor Layton and The Eternal Diva  
Professor Layton and The Mask of Miracle

Polisiye türünün gizli bir cazibesi vardır. Normalde duymaktan hiç hoşlanmayacağınız hırsızlık, cinayet vb. olaylar polisiye türünde göze hoş gözüktür. Suçun mükemmelce işlenmiştir, ta ki olayın sonunda zeki karakter hiçbir suçun mükemmel olmadığı gerçeğini tekrar gözünüze sokarcasına kanıtlayana kadar. Zaten sizi etkileyen, devam etmenizi sağlayan şey olayın gidişatıyla sonucu değildir. İstemeseniz bile bilinçaltı hareketi geçirip olayı kendisi devam ettirmeye çalışır, sonra da doğruluğunu kontrol eder. Ne kadar doğru bilmişseniz o kadar havaya girdiğiniz, bununla yetinmeyip etrafınızdakilere dediğinizin çıktığını söyledığınız mutlaka olmuştur. Görsel ve yazılı medyanın eksik kaldığı bir nokta var, siz kendinizi zorlamazsanız tamamen pasif kaldığınız aktivitelerden oluşuyorlar. Sürekli içinde olmanız gerek oyunlarda durum tam tersi. Nintendo'nun parlak yıldızı DS size kafanızı çalıştırmak zorunda olduğunuz, düşündürürken eğlendiren süper bir alternatif sunuyor.

Professor Layton, zekice hazırlanmış senaryosunu onlarca zekâ oyunuyla en iyi şekilde harmanlamış, emsali olmayan bir oyun serisi. Türleri harmanlama konusundaki başarısı bununla da sınırlı değil. Polisiye öğelerine azıcık fantastik öğeler katıp olayı kendi içinde size mantıklı gösterebiliyor. Çözülmedik sır bırakmayan Layton, bizlerin bildiği kadarıyla ölen zengin baronun ailesinin isteğinin üzerine Altın Elma'nın sırrını çözdükten sonra Elysian Kutusu'nun sırrına el atıp o sırrın da başarıyla çözdü. Şimdiye gelecektek gelen mektupla yepyeni gizemler çözülmeyi bekliyor.

Layton'a gelecektek gelen mektubun yazarı, asistanı (çırağı da diyebiliriz) Luke. On yıl sonrasında bahseden Luke, Londra'nın çok kötü durumda olduğunu ve profesörden başka kimsenin ona yardım edemeyeceğini yazmıştır. Mektubu Luke'un yazdığı basit bir şaka sanan Layton durumun öyle olmadığını fark edince düşünmeye koyulur. Bu arada zaman makinesi yapılmıştır, icadın gösterimi için etkinlik düzenlenmiştir. Etkinliğe Layton ile Luke katılırlar ancak deney hiç iyi gitmez ve ikili kendilerini gelecekteki Londra'da bulurlar. Gelcekte genç Luke'ü bulan ikili, geri dönme konusunda yardım almak için yüksek bir kulenin tepesinde yaşayan gelecekteki Layton'ı ziyaret etmeye karar verirler...

Hikâyenin başı diyebileceğim anlattığım kısma kadar gelebilmek pek kolay değil. Karşılaştığınız karakterlerin size sorduğu sorulara doğru cevap vermelisiniz. Sorular ilk iki oyundaki gibi yine sizi test edecek zekâ sorularından oluşuyor. Soruların sıralanış biçimleri zorluk derecesi bakımından "oyun" mantığının dışına çıkmıyor. Sorular başlarda kolay, ilerledikçe orta seviyede ve biraz zor,

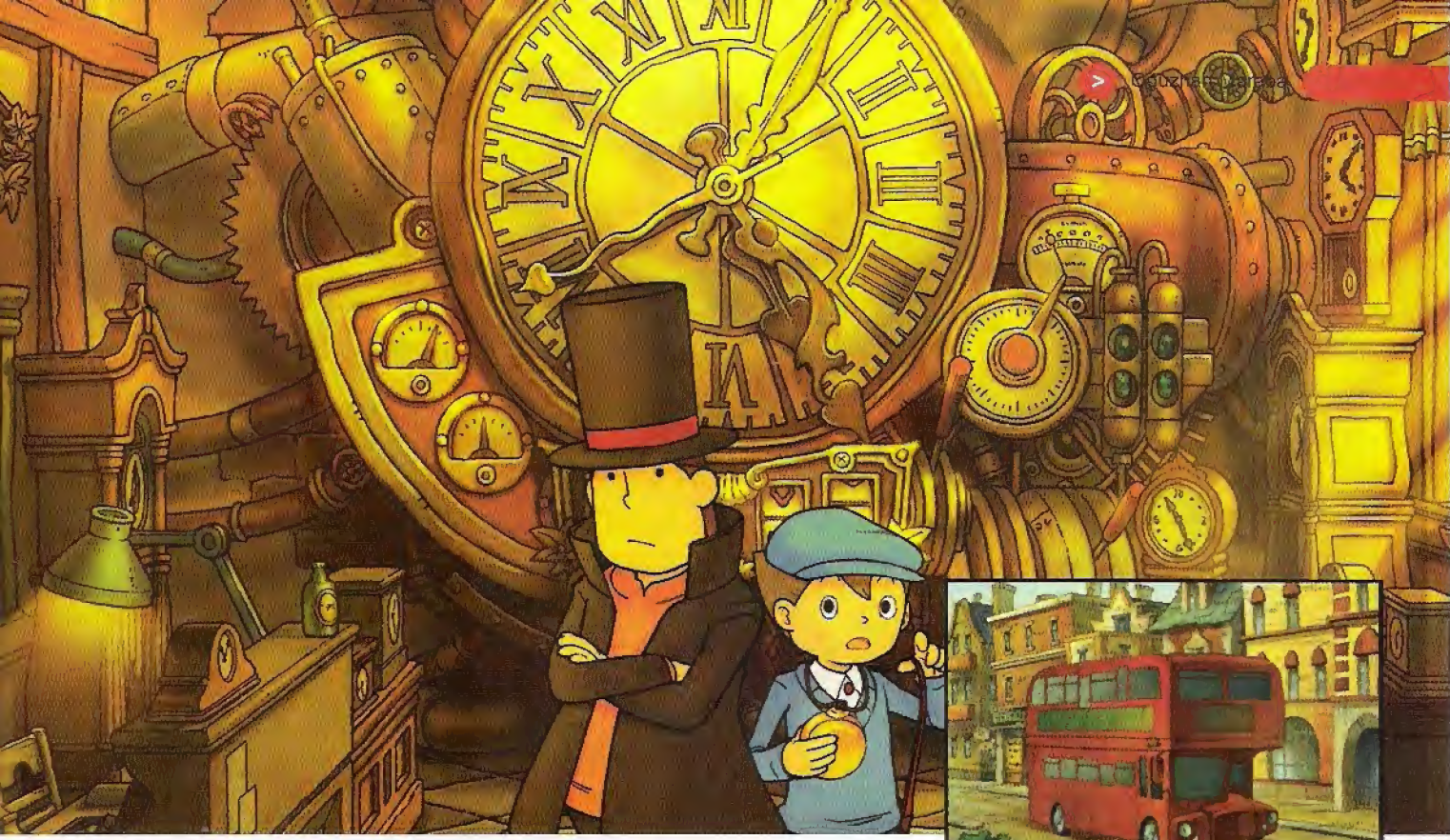
sonlara doğru tam anlamıyla pratik zekâ testi oluyorlar. Zorluk seviyeleri oyuna göre böyle, ama sizde aynı etkiyi bırakabileceğinin garantisini veremem, zira orta derecedeki bulmacaları bir dakikada çözen de var, dakikalarca çözüp, "beni uğraştırma" diyip cevabı isteyen de var.

Bulmacaların hepsi klasik "Bir kilo demir mi daha ağırdır yoksa bir kilo pamuk mu?" tarzındaki sorulardan değil, bu gibi sorular azınlığı oluşturuyor. Sorular kalıplarına göre belli kategorilere sokulmuş. Soruyu aklınızda düşünüp cevabını yazdığınız sorular, dokunmatik ekranda uygulamalı olarak çözdüğünüz kutu, bilye kaydırmalı bulmacalar vb. kategorilerdeki sorular önceki oyunlarda kalıpların dışına pek çıkmıyordu. Üçüncü oyunda alıştığımız kalıpların dışına çıkmaya hazır olun. Serinin en orijinal bulmacaları profesörün yeni macerasında bulunuyor. Sorulardan örnek vermek istemiyorum, oyun içinde sorularla karşılaşip çözmeye çalışmanız en doğrusu. Takıldığınız zaman size yardımcı olacak ipuçları veriliyor, fakat bedavaya değil. Oyunda sağdan soldan bulduğunuz bozuk paralarla ipucu alabilirsiniz. Üç ipucunun hiçbirisi işinizi görmezse, bu oyunda hoşlanacağınız bir özellik var; süper ipucu. Süper ipucunun fiyatı iki bozuk para, çoğu kez hakkını verip size en iyi şekilde yardım ediyor. Unutmayın, bozuk paralar sınırlı, dikkatli kullanmak zorundasınız. Çok zorlandığınız bir bulmaca gelir de parasız kalırsanız saatlerce kafanızı yormanız gerekebilir.

Zorluğun seviyesini oyun size bulmaca başlamadan önce söylüyor. Derecelendirme kolay-orta-zor tarzı değil, picarat adındaki puanlama sistemiyle yapılıyor. Sorunun bulmacası ne kadar picarat değerindeyse çözmek zorunda olduğunuz şey o kadar zor. İlk seferde doğru cevabı bulursanız, sorunun değeri picaratları kazanmış oluyorsunuz. Verdiğiniz her yanlış cevapta kazanacağınız picarat sayısı azalıyor. Kazandıklarınızın hikâye içinde işlevi yok, oyunun ekstralarını açmada kullanılıyorlar. O sebeple bulmacaları tek seferde doğru cevaplamamız çok önemli. Cevaplamamız gereken 150'nin üstünde bulmaca var, üstüne Nintendo Wi-Fi Connection sayesinde indirebileceğiniz haftalık bulmacaları eklediğiniz takdirde tatmin edici sayıda bulmacaya sahip oluyorsunuz.

Seriye takip edenler üçüncü oyunun mini oyunlarını eskileri kadar çok sevecekler. Layton oyunlarında her zaman bulunan, oyuncuyu beyin yorgunluğundan kurtarıp zahmeti az olan şeylerle uğraştıran mini oyunlarımız bu defa çıkartmalarla tamamlamanız gereken resimli hikâye kitabından, konuşmayı öğretip insanlarla mükâbet ettirdiğiniz şirin papağandan ve çeşitli pistlerde dolaştırarak nesne topladığınız





oyuncak arabanızdan oluşuyor. Mini oyunları ikinci oyundakilere benzetirsek papağanı çay demleme oyununa, hikâye kitabını çektiğiniz fotoğraflara, oyuncak arabayı da hamsterınıza benzetebiliriz. En çok papağanla ilgilenmeyi sevdiğimi söylemeliyim. Öğrettiğiniz kelimelerle pratik yapmak ve eğlenmek istiyorsanız karakterlerle komik sohbetler edebilirsiniz. Belirtmeliyim, her karakterle sohbet edemiyorsunuz, amacınız da komik sohbetler yapmak değil zaten. Onların derlerine çözüm üretiyorsunuz (evet, papağanla konuşturarak). Oyuncak arabaysa bulmaca sayılmaz ama düşünmeye iten mini oyun. Hikâye kitabını boş zaman aktivitesi olarak görebilirsiniz. Bütün mini oyunları mutlaka tamamlayın, sonunda sevineceğiniz bir şey olacak.

Baştan sona kadar bulmaca ve mini oyunlarla uğraşmayacaksınız tabii ki, senaryonun akışında bilgi toplamak, karakterlerle sıklıkla diyalog halinde bulunmak büyük önem taşıyor. Üst ekranı harita, dokunmatik ekranı oyun mekânından oluşan oyunda seyahat etmek için ayakbağı ikonuna tıklayıp gideceğiniz yönü seçmek yeterli. Sabit görünen arkaplanda mümkün olduğunca her cisme tıklayarak araştırmalısınız, gizli bulmaca, senaryoda ilerlemeniz için gerekli kanıt veya bulmacalarda ipucu almakta kullanacağınız bozuk paralardan bulabilirsiniz. Herhangi bir insana rastladığınızda, konuşmadan önce hazırlıklı olun, çünkü büyük ihtimalle size bulmaca sorup çözmenizi isteyeceklerdir. İnsanların durup dururken zekâ sorusu sormaları mantığınıza ters gelebilir, iyi tarafını görün, üçüncü oyunda bulmacalar ve sorulma nedenleri ilk oyunlara göre olabildiğince hikâyeye yakın tutulmaya çalışılmış. Bu gelişim seri açısından oldukça faydalı olmuş.

Oyundaki sanat anlayışı da oyunun kurgusu ve işleyişi gibi harika. Pastel renklerden oluşan iki boyutlu arkaplanlar anlatılmak istenenle bütünlük sağlamış. Geleceğin Londra'sında ayrıca yer yer Steampunk tarzının havasını da yakalayabilirsiniz. Unwound Future'in senaryosu serinin diğer oyunlarına göre çok daha iyi kurgulanmış. Böyle düşünmemin esas sebebi ana karakterler hakkında şimdiye kadar bahsedilmemiş bilgilerin verilmesi. Layton'ın

geçmiş oyunun kilit noktasını oluşturuyor. Senaryo böylesine derin olunca da geçmiş oyunlarına göre oldukça fazla diyebileceğimiz, hepsini tekrar tekrar izlemek isteyeceğiniz 38 tane anime ara sahne içeriyor üçüncü oyun. Müzikleri anlatmak istersem, "muhteşem" kelimesi yeterli olur sanırım. Tamamen oyunun amacına uygun, atmosferiyle et ve tırnak gibi bütünleşmiş parçalar bulmacaları çözerken kafanızı dinlendirecek, Londra sokaklarında dolanırken bilinmezliği hissettirecek, oyun sonunda yapımcı isimleri geçerken sizi hüzünlendirmeyi başaracak. Oyun bittikten sonra bonus özellikler girip, DS'inizi müzik kutusu gibi masanızın üstüne koyup oyun müziklerini defalarca dinleyeceğinize hiç şüpheniz olmasın.

Unwound Future, başında geçirdiğiniz zaman boyunca oyuncusunu kendine bağlayacak bir nokta mutlaka buluyor. Sıradaki bulmacayı, sıradaki vukuatı, olayların sonunda ne olacağının dinmeyen merakı, beş dakikalığına bulmaca çözmek için açtığınız oyunu saatlerce oynamanızla son bulabilir. Hiç Layton oyunu oynamadıysanız endişelenmenize gerek yok, ilk iki oyunu oynamak sadece birkaç ufak boşluğu dolduracaktır. Hayranlarına ve bu oyunu oynayıp hayran olacaklarıysa bir sürprizim var. Layton'ın ilk uzun metrajlı filmi Professor Layton and the Eternal Diva, bu sonbahar Avrupa'ya DVD ve Bluray olarak geliyor. Ancak filmin tadını tam anlamıyla çıkarmak istiyorsanız serinin henüz Avrupa'ya kesin çıkış tarihi belli olmayan dördüncü oyununu oynamanız gerekli. Bize de doğal olarak beklemek, beklerken bol bol bulmaca çözmek düşüyor. Unutmayın, her bulmacanın bir cevabı vardır!



Strange as it sounds, it seems that the author of this letter is none other than your future self, Luke.



**NINTENDOCU**  
Ön İnceleme

- Çıkış: 22 Ekim 2010
- Senaryo harika
- Bulmacalar yine çok iyi hazırlanmış
- Müzikler DS'in en kalitelilerinden
- Ara sahneler hala yeterli değil

**Ön Karar:** Klasik adayı seriden yine mükemmel bir oyun.

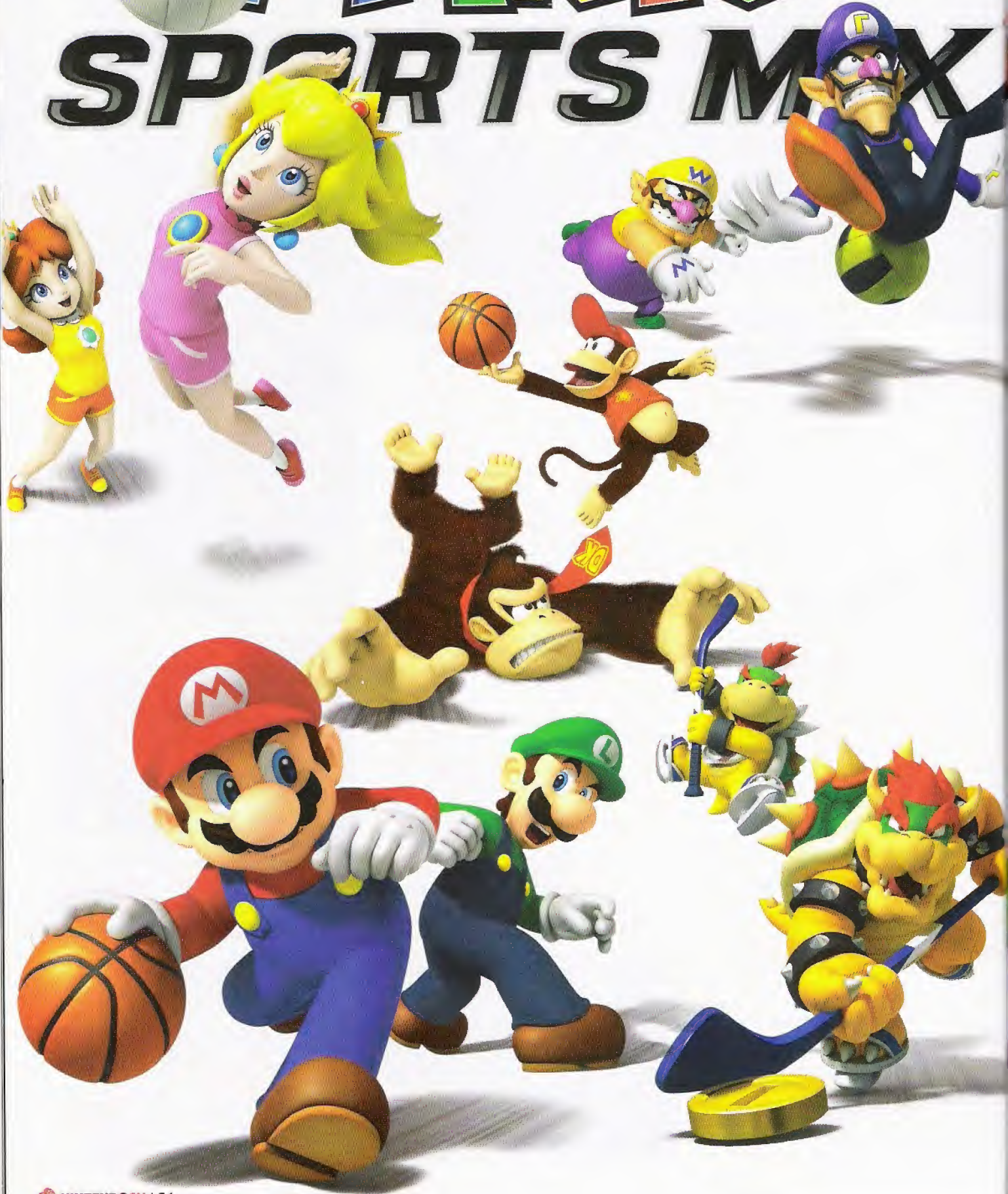
**Beklenti Seviyesi:**





# MARIO<sup>TM</sup>

## SPORTS MIX





Mario kendi kendine düşündü "Acaba yapmadığımız kaç spor kaldı?" diye. Aklına gelenleri toplayıp arkadaşlarını çağırdı: "Hey Mushroom Kingdom ahali! Spor festivali var! Sona kalan kırmızı Koopa kabuğu olur!"

Aklınızda canladırın bakalım, bıyıklı orta yaşlı İtalyan bir tesisatçı, yeri geliyor alıyorduk eline raketi mükemmel servisler çıkıyor. Yeri geliyor beyzbol sopası elinde homerun yapıyor. Yeri geliyor giyiyor kramponu, ta kendi ceza alanından karşı kaleye şut çekiyor. Eğer Mario'yu tanımasaydınız bu sahneler size son derece absürd gelecekti. Ama Mario bu. Kendisini çok iyi tanıyoruz, hiçbir sporu korkmadan dener, teniste, golfte ne kadar profesyonel olduğunu gösterir. O da yetmez, krallıktan ahbaplarını da çağırır hepsi beraber spoer yaparlar eğlenirler. Düşmanlıklar unutulur, "iyi olan kazansın" denilir. Eğer kaybedecek durumdaysa sporcunun kendisine has bir hareket yapmasına izin verilir (DK'e nasıl izin verdiler, kimse hatırlamıyor). Günün sonunda herkes evine döner.

2005 yılında Wii ve DS için, Square-Enix Mario Basketball oyununu duyurmuştu. 2006'da Wii için çıkış oyunu olacaktı. Fakat Nintendo'nun Wii takvimi çok doluydu ve oyunun DS versiyonu Mario Hoops 3 on 3 adıyla çıktı. Wii versiyonu rafa kaldırıldı ve tozlanmaya bırakıldı. Taa ki 2010'a kadar. Bu E3 konferansında Square-Enix'in oyunu tekrar gün ışığına çıkardığını gördük. Hem de sadece basketbolla da değil. Square-Enix oyunun içine 3 spor daha atmış ve adına da Mario Sports Mix demiş.

#### Mario Slam Dunk yapar!

Basketbol ilk spor. Eğer oyunun DS versiyonunu oynayanlar varsa hiç yapıcılık çekmeyecekler çünkü çok benziyor. Ama Wii kontrollerine daha fazla yer vermek amacıyla oyun artık 3 on 3 değil 2 on 2. aynı DS'ten alınma sahalara var (E3 demosunda DK'in Sali vardı mesela). Analog ile karakter kareket ettiriliyor, Wiimote sallanarak top sektiriliyor, ve sanki Wiimote'unuz topmuş gibi savurarak baskete şut atılıyor. Soru işaretli kutular rakiplerinizi deli edecek klasik Mario objeleri içeriyor. Koopa kabukları, mantarlar, ateş çiçekleri hepsini bekleyin. Kırmızı ? kutuları tabii ki bomba. Özel hareket ile de garanti basket atılıyor.

#### Mario sert servis atar!

Sadece Dead or Alive kızları mı sahil voleybolu oynarmış? Mushroom Kingdom kızları, Peach, Daisy, Toadette de voleybolu iyi bilir. Voleybolda para filan yok, daha çok Mario Tennis oyunlarını andırıyor. Daha teknik yani.

Teknik derken, topu karşı tarafa atarken iyi hedef almanız gerekiyor. Voleybol da basketbol gibi 2 on 2 ve burada hata yaparsanız kendi arkadaşınızın da başı yanabiliyor. Objelerini iyi kullanmanız gerekiyor, etrafa attığınız bir bomb-omb sizin de başınızı yakabilir.

#### Hat-trick de yapar, topuyla takiplerini yakar!

E3'teki demo sadece basketbol ve voleybol sporlarından oluşuyordu. Ama E3 trailer'ı Sports Mix'in tam 4 değişik spor içericeğini göstermişti. Diğer ikisi buz hokeyi ve yakartop. Buz hokeyi yine 2 on 2 oynanan bir oyun. Biri kaleci oluyor, diğeri forvet. Yine bildiğiniz klasik herşey burada. Soru işareti kutularından çıkan objeler, uygulandığında durdurulamaz kişiye özel hareketler... Yakartop da hiç farklı değil. İki kişi içeriye geçiyor, diğeri ikisi ise toplarıyla içeridekileri vurmaya çalışıyor. Videoda maçların yapıldığı yerlerin de önemi gösterilmişti. Mesela su altında yapacağınız maçta yerçekimi az olacak. DK'nin salında bir dalga oyunu alt üst edecek. Boo'nun şatosunda küçük boo'lar tarafında rahatsız edileceksiniz. Onun dışında bir sürü sürpriz son oyunda olacak.

Mario Sports Mix, bitmiş bir oyun olmaktan çok uzak. Square-Enix işe yani başlamış ve oyun 2011 başından önce piyasada olması imkansız. Ama E3'te gösterilen demonun gayet kaliteli grafikleri var. Wii'de önceden çıkmış Mario spor oyunlarından (Mario Strikers Charged ve Super Mario Sluggers) çok daha iyi. 4 spordan her biri full 4 kişili, oyuncu desteği var. İki kişi bir takımında ikisi de diğeri takımında, herkesin ellerinde Wiimote ve nunchuckları, eğlencenin doruklarına çıkabilirsiniz. Online konusunda bir bilgi yok ve yapımçı firmanın (Square-Enix) bu konudaki tecrübesizliğini ele alırsak çok umulmaması gereken bir şey olduğunu düşünebiliriz. Mario Sports Mix içerikte de hiç yalnız bırakmayacak bir oyun. Garanti olacak karakterler Mario, Luigi, Peach, Toad, Daisy, Toadette, Yoshi, DK, Diddy, Bowser, Bowser Jr, Koopa Trooper, Wario ve Waluigi bulunuyor. Ama sakın unutmayın, Square-Enix'in bir önceki Mario spor oyunu Mario Hoops 3 on 3'de bolca Final Fantasy karakteri de bulunuyordu: Ninja, White Mage, Black Mage, Cactuar ve Moogle gibi. Mario Sports Mix'te de bolca Final Fantasy hatta Dragon Quest karakterleri bekleyebilirsiniz. Biz karakterlerle kalmayıp o temalarda saha da istiyoruz. Mario Sports Mix, dört süper sporuyla 2011 başında Wii'lerimize geliyor. Çok uzun bir süre ve sabırsızlıkla beklemek zorundayız...



## NINTENDOCU

### Ön İnceleme

- Çıkış: Belirsiz 2011
- Birbirine eğlenceli 4 Mario sporu, 3'ünü Mario ilk kez yapıyor
- Square Enix!
- 4 kişi lokal oynanabiliyor
- Tanidik herkes var

**Ön Karar:** Adında Mario geçen her oyun dünya üzerinde 6 milyar insandan her biri içindir.

**Beklenti Seviyesi:**





# İncelemeler



**58 Dragon Quest IX: Sentinels of the Starry Skies**  
Gökyüzünden düşen bir meleğin heyecan ve macera dolu hikayesi...



**66 Toy Story 3**  
Sinemaları ele geçiren oyuncaklar Wii ekranlarını da ele geçirebilecekler mi?



**61 Super Mario Galaxy 2**  
Aldığı puanlara bakılırsa dünya tarihinin gelmiş geçmiş en iyi oyunlarından biri Super Mario Galaxy 2!



**57 Dementium II**  
Nintendo konsollarında görmeye pek alışkın olmadığımız korku türünün iyi örneklerinden biri...



**64 Poképark Wii**  
Pikachu'nun müthiş macerasına hazır mısınız? Şirin ve eğlenceli...



# Dementium II

Korku DS ekranlarında...



Kan ile dehşeti sıklıkla dilediği kadar kullanan DS oyunlarına nadiren rastlayabilirsiniz. Bol kan kullanmanın başarılı, korkunç bir oyun yapmaya yetmediği bilinmesine rağmen, üç sene kadar önce Dementium: The Ward DS oyuncularını karanlık atmosferine çekmeyi başarmıştı. Basit el feneriyle türlü yaratıklarla dolu ortamlarda gezmek eğlenceli bir deneyim olmuştu. İlk oyun "survival horror" tarzına genel anlamda uygundu, tasarım sorunları, tekrar eden bölüm yapısı tadı bazen kaçırabiliyordu. Dementium II oynanışı sağlamlaştırmış, önceki oyunun sinir bozucu yanlarını düzeltmiş halde aksiyonla korkuyu yeni garip mekânlara taşımayı başarmış şekilde karşımıza çıkıyor.

Oyunumuz senaryosunu ilkinin bıraktığı yerden devraldığı halde öncekine ihtiyaç duymadan tek başına oynanabilecek yapıda bir senaryoya sahip. Beyin ameliyatından yeni kalkmış hasta karakteriniz William Redmoor tedavisinin ikinci aşaması olarak Bright Dawn Treatment Center'a yollanır. Burası akıl hastaları için süper güvenli bir hapisane gibidir. Tedavinizin sonuçları olumlu değildir, hele ki kancalara asılmış berbat cesetler görmeye başladığınız sonra. Zihniniz hala toparlanmamış halde yapmanız gerekeni yapıp elinize geçen şeyle nereden çıktığı belli olmayan yaratıkların kökünü kurutarak özgürlüğünüze kavuşmaya çalışıyorsunuz. Senaryonun devamı ara sahnelerle, etrafta bulduğunuz çeşitli belgelerle anlatılmaya devam ediyor. Şeytani bir gücü diriltmek ve önceki oyunun olaylarına yapılan göndermeler haricinde senaryo sabitliğini koruyarak ilerliyor. Sonunun nasıl bitmesini beklersiniz bilemem ama istediğinizi alana kadar çok uğraşacaksınız.

Bolca yaratığı yok edip, biraz da bulmaca çözdüren oyunun temposu ne çok yavaş ne çok hızlı. Dementium II görevinizi kontrollerle sinirinizi bozmadan yapmanıza olanak tanıyor. Dokunmatik ekran kontrolü oldukça rahat, yaratıklar üzerine atlarken düzgünce nişan alabiliyorsunuz. Kontroller tipik DS FPS oyunları gibi, D-pad ile hareket ediyorsunuz, L tuşuyla da ateş ediyorsunuz. Hızlanma ihtiyacı hissettiğinizde D-pad'ın yukarı tuşuna iki kez basmak zorunda olmak başınıza dert açabilir, onun haricinde kontrol sorunu yok. Korku dolu ortamda silahlardan bile daha yararlı olan harita etrafı gezdikçe tamamlanıyor, kilitle ve açılmış kapıları, kayıt yapılacak yerleri gösteriyor. Kayıt sistemi ilk oyuna göre işlevsel. Öldüğünüzde koca bölümün başından başlamak yerine en son kayıt yaptığınız yerden başlıyorsunuz. Aslında yapılmış şey ilerleme değil, olması gereken yapılmış.

İlk oyunun kendini sürekli tekrar eden yapısına etraf sürekli değiştirilerek çözüm bulunmuş. Hücreler boyunca cesetle dolan hapishaneden karlarla kaplı kasabaya, maden tünellerinden donmuş nehir yataklarına, madenlerden ayın yerlerine koşturuyorsunuz. Bütün bu mekânlarda korku oyunu ayarına uygun şekilde parçalanmış cesetlerle, kan izleriyle, et parçaları ve iç organlarla dolu. Sıklıkla gerçek dünyayla korku atmosferini yaşayacağınız alternatif boyut arasında geçiş yapacaksınız.

Korkutucu oyunumuzun Boss savaşları oyuna yakışmış. Uzun süren Boss savaşlarını seviyorsanız Dementium II size göre. Özellikle ilki ve sonuncusu sizi uğraştıracak. İlk Boss bıçakla öldürülmek zorunda. Ölmek istemiyorsanız dövüşünüz on dakika kadar sürecek. Sizin yerinize o ölürse ödülünüz silah

olacak. Sonuncusununsa can göstergesi azalmak bilmiyor. Kendisine gelmeden önce boş mermi harcarsanız, canını yarıya kadar bile indiremezsiniz. Size oyun sonunda en çok yardımcı olacak silahı kaçırmamız muhtemel, ayrıca korku oyunlarının genelinde olduğu gibi bunda da mermi sınırlı. Zorda kalmamanız için elektrikli testere, balyoz ve buna benzer yakın dövüş silahlarınız olacak.

Dementium II kalite açısından ortalama bir N64 Shooter oyunuyla aynı kefeye konulabilir. Canavar seslerini sıkça duyacaksınız, üzülerек söylüyorum ki canavar sesleri müziklerden daha güzel. Bulmacalar yeni yerleri görmenizi sağlayacak eşyaları bulmanıza yönelik. Senaryonun akışını bitirmeniz beş altı saat civarı sürecek, bitirdikten sonra oyunun tekrar oynanabilirliği kesinlikle yok. DS'inizi sizi nasıl korkutacağını merak ediyorsanız, Dementium II rafinizda yer bulabilir.



**NINTENDOCU**  
Karar Vakti

- ✚ Ürkünç çevre
- ✚ Uzun boss savaşları
- ✚ Rahat kontroller

- ✚ Müzikler kalitesiz
- ✚ Çabuk bitiyor



**Son Karar:** Ürkütücü bir deneyim isteyenlere...

**70%**



# Dragon Quest IX: Sentinels of the Starry Skies

Kılıçlarınızı, kalkanlarınızı, zırhlarınızı alın. Bambaşka dünyada seçimlerle dolu bir maceraya atılacaksınız! Ama önce şu bahçedeki Slime'ları doğramakla başlayın...



RPG, RPG, RPG...Oyun dünyasında çok duyulan bir söz. Çünkü en çok oynanılan oyun türlerinden biri de o yüzden. Açılımı Role-Playing Game, yani rol yapma oyunu. Rol yapmak filan hikaye. Bir oyuncuya RPG dersiniz aklına ilk seviye atlamalı bir oyun gelir. İçinde karakterlerin seviye atlaması varsa o oyun RPG tarzıdır. O kadar. RPG = Seviye atlamalı oyun. Ne diyeceğimi tahmin ettiniz galiba. Tabii ki gerçek RPG'nin anlamı bu değildir. Herşey öyle mi başladı? İlk RPG çıktığında bilgisayar filan yoktu, birkaç masaüstü oyunculardı RPG oyunları. Herkes karakterine bürünür, zarlarını atardı, sonra seçimlerini yapardı. Evet, karakterine bürünmek

yani rol yapmak aslında seçimler yapmaktan ibaretti. Sonra elektronik ortama transfer oldu RPG; Wizardry veya Ultima gibi efsane oyun serileri bu türün ilkleri oldu. Bunu takiben, Yuji Horii adlı bir oyun yapımcısı RPG fenomenini Japonya'ya Dragon Quest serisiyle getirdi ve o günden bu güne ülkenin Nintendo klasiklerinden sonra çok satan oyun serisi oldu. Ama bir şey o zamana kadar değişmedi. RPG hala seçimler demektir. Ama ondan sonrası abartıldıkça abartıldı. Oyuncunun seçimleri ikinci plana hatta en arka plana itildi. RPG oyunları artık sinema filmlerine dönüşmüştü. Birkaç kere tuşa basmaktan başka oyuncuya bir şey kalmıyordu, onların yapması gereken tek şey

izlemektir. Bazen boss savaşları çıkıyor ve genelde ilk denemede geçilmiyor. Onun yerine oyuncu biraz "seviye atlamak" zorunda kalıyordu. Bu böyle devam edemezdi. RPG'nin en büyük ögesi oyuncunun verdiği büyük kararlar geri dönmeliydi.

Dragon Quest IX: Sentinels of Starry Skies, Japonya'nın en çok satan RPG oyunlarının sonuncusu. Serinin her oyunu gibi satoşlarda kendi evinde 4 milyon barajını kırmış bir oyun. Yapımı tam 4 yıl sürmüş bir oyun, yapımcılar Level-5 ve Bird Studios'un tüm zamanını yemiş bir oyun. Ama mükemmel bir oyun. Her şeyiyle insanı saracak bir oyun. Masal gibi bir senaryosu olan bir oyun. Nasıl bir senaryo mu?



## Dragon Quest klasikleri

Dragon Quest dünyasında bazı şeyler vardır ki onu diğer oyunlardan ayırır. Bazen bu şeyler diğer oyunları da etkilemiştir (Pokémon mesela). Bunlar:



1. Dragon Quest'te yaratıkların bazılarının yüzleridir. Japonya'nın en sevilen karakterlerinden birisi Slime başta olmak üzere, Dracky, Jailcat, Placktypus ve Slime Kinight bunlardandır.
2. Takımın diğer karakterleri lideri haritada hep peşinden takip ederler. Bunu ilk yapan oyun tabii ki Dragon Quest'tir. Peşinden gelmeyenlerse at arabasında gelirler.
3. Oyunların hepsi ortaçağda geçer (Wizardry oyunundan alınmadır bu). Hiçbir teknoloji yoktur.
4. Oyundaki din Hristiyanlık benzeri bir dindir. Sadece haçın kolları yukarı doğru kıvrık ve Tanrı yerine Tanrıça var.
5. Her oyunda mutlaka bir rahip ve rahibe dolu manastır bulunur.
6. Ayrıca her oyunda bir şehirde Casino olur. Buradaki oyunlarla paranızı katlayıp yeni itemler kazanabilirsiniz. (Bu Pokémon'da da kullanıldı)
7. Oyunlarda "ölmek" yok. Sadece paranız yarıya düşüp, en yakın kiliseye düşüyorsunuz. (Bu Pokémon'da da kullanıldı). Ölen arkadaşlarınızı da kilisede yüksek bir miktarda canlandırabilirsiniz. Onlar canlanana kadar sizi tabut içinde takip edecekler.
8. Bazı tipler Dragon Quest evreninde karşılaşmak olağan olanlardır. Mesela boynuzlu sarı kasklı yapıtlı adamlar, yaşlı, gri saçlı bastonlu teyzeler, bıyıklı tüccarlar ve en akılda kalanı garsonluk yapan tavşan kızlar. Bu tavşan kızlar Ulitma serisindeki barlarda striptiz yapan kızlara gönderme olarak yapılmıştır.
9. Dragon Quest'te her kasaba farklı aksanda İngilizce (veya Japonca) konuşur. Şu ana kadar İrlandaca, İskoçça, Fransızca, İspanyolca, Portekizce, Felemenkçe, İtalyanca, İskandinav dilleri, Almanca, Rusça, Yunanca, Arapça, Amerikan yerlileri dilleri, Yunanca, Lehçe, Çince, Farsça ve Hintçe aksanları kullanıldı.
10. En son boss savaşları çok kademeli olur ve neredeyse geçilmesi imkansız olur. Çoğu oyunu son boss'u geçmeden oyunu bırakır.
11. İlk yaratık toplama işi Dragon Quest V'te (1995, SNES) görüldü. Pokémon yapımcısı Satoshi Tajiri bu oyundan esinlenerek Pokémonu yaratmıştır.



Siz bir melek oluyorsunuz bu oyunda, evet, bildiğiniz kanatlı, haleli bir meleksiniz. Göreviniz de insanları koruyup dileklerini gerçekleştirmek. Ama daha tam güçlerinize kavuşmadınız. Kavuşacaksınız, ama önce dünyada biraz görevinizi uygulamalısınız. Normal dünyada bir melek olduğunuz için normal ölümlü insanlar sizi göremiyor. Ama siz onlara yardımcı olup onların "nızasını" alıyorsunuz. Daha sonra göklerdeki ülkede, meleklerin yaşadığı yerde, bir törenle Yggdrasil (Nors mitolojisinde ana ağaç, Dragon Quest serilerinde önemli bir yere sahip) ağacı meyvelerini verecek ve siz de bu meyvelerden yiyeceksiniz. Ama işte işler hiç de yolunda gitmiyor. Meyvelerin oluşmasına sebep olan uçan tren (Starflight Express, ünlü sahne müzikali Starflight Express'e gönderme) havada kaza yapıyor, ve bu kaza sonucu siz ölümlü dünya düşüyorsunuz. Ve bir uyanıyorsunuz ki ne göresiniz. Siz de koruduğunuz insanların arasında ölümlü bir insansınız. Kanatlar yok, hale yok, görünmezlik yok. İşte burada soru işaretleriyle dolu yolculuğunuz başlıyor. Amacınız tekrar melek olup yukarı çıkmak, ama bu gizemli kazanın altından çok şey çıkacak...



Oyun tam bir RPG, tam kelime anlamıyla. Aynı masa üstünde oynanan Dungeons&Dragons oyunları gibi. Her şeyden önce kendinizi baştan yaratıyorsunuz. Evet, karakter sizsiniz, rol yapıyorsunuz ya, o yüzden, Mii yaratma kadar olmasa da saçınızı, yüzünüzü, boyunuzu seçip oyuna başlıyorsunuz. Oyunda da alacağınız tüm ekipman görüntünüzü değiştiriyor. Kolay bir şekilde ekipman listesinden ekipmanı stylus ile alıp karakterin üstüne bırakın. Çok kolay bir sistem. Daha seçimler bununla beraber bitmiyor. Dragon Quest IX, taa Dragon Quest VI'dan (2011'de DS için çıkıyor!) beri ilk defa meslek içeriyor. Tam 12 kullanışlı meslek var oyunda (altısı oyunun başında mevcut, geri kalanlar için "Quest"leri bitirmemiz gerekiyor). Evet hem de hepsi birbirinden kullanışlı. Değiştirmek için Alltrades Abbey'e bir "Zoom" yapmanız yeterli.

**Warrior (Savaşçı):** Kılıçlarla arası iyi olan, cesur, güçlü bir meslek. Daha çok yakından savaşta güçlü oluyorlar. Kılıç, bıçak ve mızrak kullanabilirler.



**Priest (Rahip):** Ruhani karakterler. Yüksek inançlarıyla dua edip diğer karakterlerin iyi olmasını sağlarlar. Daha çok ilk yardım büyülerini bilirler. Asa kullanacakları en önemli silah, her grupta olması gereken bir meslek.

**Mage (Büyücü):** Daha çok saldırı amaçlı büyülerini bilirler. Sihir sanatını sonuna kadar kullanarak rakibini alt edebilirler. Asaların yanında kırbaç ta kullanabilirler.

**Martial Artist (Dövüşçü):** Herhangi bir silah kullanmaktansa düşmanını yumruklarıyla yere sermekte uzadırlar. Hiç silah kullanmasalar da güçlerini arttıracak, sopa, pençe ve eldiven kullanabilirler.

**Thief (Hırsız):** Hızda önlerine geçilmeyen daha çok bıçak tercih eden sinsi bir meslek. Ayrıca yeterli kadar skill topladıktan sonra düşmanın parasını da çalabilirler.

**Minstrel (Dansöz):** Dans ve eğlence konsundakiengin yetenekleri düşmanı şaşırtıp affalattırmasına sebep olur. Ayrıca kendi yoldaşlarının da cesaret ve güçlerinin artmasına yol açarlar.

Tabii ki hepsi bu değil. Macerniz boyunca daha çok meslek ile karşılaşacaksınız. Grubunuzdaki 4 kişinin de mesleği önceden ayarlanmış olmadığı için istediğiniz takımı yaratabilirsiniz. Savaşçı-Rahip-Büyücü-Hırsız mı iyi geliyor? Yoksa tamamen Savaşçılarla dolu ofansif bir takım mı sizin yolunuzu açar? Yoksa kara büyünün daha önemli olduğunu düşünüp tamamen de büyücü yapabilirsiniz, size kalmış hepsi. Bu arada, takımınızdaki diğer 4 kişinin isimleri ve dizaynları da sizden sorumlu. Toplamda 2 kız 2 erkek olacaksınız ve gönüllüce yaratın. Seçenek çok.

Oynanış ise bildiğiniz ve sevdiğiniz klasik sıra bazlı RPG. Şimdi diyeceksiniz, "yine mi sıra bazlı, yetti artık, daha farklı birşeyler gelsin" diye. Ama ya yalnızsınız, ya da azınlığın içinde-siniz. Oyunun prototip ekranları oyunun aksiyon RPG olduğunu gösteriyorlardı. Ve hemen çevreden (bu çevre Japonya'da doğal olarak) büyük tepki topladı "Dragon Quest'in en önemli yanı sıra bazlı olması" diye. Çok doğru, çünkü serinin eğlencesi sıra bazlı olmasında. Emin olun farklı olsaydı bu kadar eğlenemezsiniz. Bildiğiniz üzere, her elemanınıza ayrı ayrı emir veriyorsunuz ve düşmanlarınız ile beraber "Speed" sırasına göre saldırıyorlar. İstiyorsanız direk saldırın, istiyorsanız büyük yapın, istiyorsanız "Abilitylerinizi kullanın. Hatta silahınızı "item" olarak kullanıp da sonuç alabilirsiniz. Bütün burada değişen bir şey yok. Büyüler, yine klasik. Spizz, frizz, frizzle bütün büyülerin hepsi oyunda. Tabii yepyeni büyüler de var. Dragon Quest serisinde ilk çıkan "Evac" ve "Zoom" büyülerini işinizi kolaylaştıracak cinsten. Savaştan sonra experience points, para ve skill point kullanacaksınız. Bu skill point'leri silahlar üzerinde kullanarak yeni ability'ler açabilirsiniz. Unutmadan sadece Dragon Quest'e özel olarak, eğer yenilerseniz ölmüyorsunuz. Sadece paranız yarıya iniyor ve en yakın Inn'e ışınlanıyorsunuz.

Dragon Quest Monsters Joker'de ilk görüldüğü gibi bu oyunda da random savaşlar yok, canavarların hepsinin ortalıkta dolaştığını görebilirsiniz.. Bu çok rahatlatıcı. Çünkü, bir noktadan diğerine karşınıza hiç yaratık çıkmadan ulaşabilirsiniz. Ama büyük bir ihtimalle savaşmak isteyeceksiniz, çünkü seviye atlamak her RPG'de olduğu gibi çok önemli bir şey.

Oyunun en önemli özelliklerinden biri: item'ler. Bu oyunda nerdeyse sayısız miktarda item var.

O kadar çok ki hepsini toplamak yıllar alır. Tabii ki siz öyle bir şey yapmayacaksınız, size gereken item'i arayacaksınız. Sadece dükkanlarda satılan bir sürü silah değil. Bir kere, Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King'deki alchemy potu geri dönüyor. Etraftan bulduğunuz çalı çörpü bu kazana atıp yepyeni silahlar, zırhlar ve ilaçlar yapabilirsiniz. Hiçbir yerde satın alamayacağınız ender silahlar mesela. Siz yeni alchemy tarifleri için girdiğiniz her evde kitaplıkları aramaya bakın, yeni tarifler bulabilirsiniz. Bunun yanında sürpriz bir şey daha var. DQVC, sistemi Nintendo Wi-Fi'ye bağladığınız zaman, dükkanında hiçbir yerde olmayan ender item'ler indiriyor. Bazıları hiçbir yerde alamayacağınız, bazıları da son derece düşük fiyatlarda item'ler! Yapmanız gereken DQVC'ye gidip "bargain list'i internetten indirmek. Her hafta farklı liste oluyor. Ayrıca her bağlanışınızda yepyeni Quest update'leri geliyor!

Quest dedik, şimdi onlardan bahsedelim. Quest'ler oyunun isminin yarısı olmasının yanında çok yararlı şeyler. Genelde batı RPG'lerinde daha çok bulunan, hikayeye bağlı olmayan, sizden yardım isteyen kişilerin görevlerini yapmak. Bunlar çok farklı olabiliyor. "Şu yaratıktan şu kadar yen", "Şu item'den şu kadar bul", "Kaybolan lu kişiyi bul" veya "Şu dungeon'da şuara kadar gel" gibi. Sayısız Quest var oyunda. Hiç birini yapmak zorunda değilsiniz ama biz yapmanızı öneririz. Her Quest'in sonunda hiçbir yerde bulamayacağınız bir item veya bir büyük bulunabilir. Acele etmeyin, hikaye bekleyebilir, siz Quest'lerde eğlenmenize bakın.

Şimdi en can alıcı noktaya geldik. Multiplay. Oyunda en önemli yeri tutuyor. Herkes kendi dünyasından geldiği için single cart wireless, ve bilgiler DS üzerinde Wi-Fi'den gönderilemeyecek kadar büyük olduğu için Wi-fi connection yok. Ama herkes kendi DS'ini ve oyununu alınca eğlence asıl o zaman başlıyor. Biriniz host oluyor ve diğer 3'ünüz guest. Guest'ler, host'un oyunun içine ışınlanıyor. Ve onun oyununun içinde dilediklerini yapmakta özgürler. İsterlerse hosttan millerce uzakta olsunlar (tabii host onları tek "call arms" butonuyla çağırabilir). Sadece hostun hikayesini ilerletemezler. Ama host'un ilerleyen hikayesinin içinde rol alabilirler. Onun DQVC'sinde alışveriş yapabilirler, onun açılmayan sandıklarından item alabilirler, oradaki yaratıklarla savaşabilirler. Aralarından biri yaratıkla savaşıyorsa kafasında bir savaş sembolü çıkıyor. Diğerleri isterlerse yanına gidip o savaşa katılıyor. Bunun yaratacağı eğlenceği düşünün. Sadece eğlence değil iş de yarıyor. Geçemediğiniz bir boss mu var? Seviyeniz yenmek için çok mu düşük? Bırakın seviye törpülemeyi çağının yüksek seviyeli bir arkadaşınızı ve indirin o boss'u. Böyle kolaylaşır oyun. Hayır bu hile sayılmaz, sadece yardımlaşma.

Oyun grafiksel olarak DS'de büyük başarı. Herşey full 3D. Level-5 bu işlede uzman ve yine hünelerini göstermiş. Karakterler ve yaratıklar, hepsi Japonya'nın bir numaralı mangakası Akira Toriyama'dan (Dragon Ball, Dr. Slump ve Chrono Trigger). Toriyama özellikle yaratıkları son derece matrik çiziyor. Hatta bazıları var ki sizi gülmekten yaracak. Cruelcumber çok kötü kalpli bir salatalık. Meowgician ise hem kedi hem büyücü, büyülerini yaptıktan sonra tırmalamayı unutmuyor. Gastropog ise salyan-göz kabuğunda yaşayan bir kurbağa. Slime ise... Slime. Japonya'da Pikachu'dan sonra en

çok sevilen mavi damla karakter ve oyunun en zayıf kahramanı. Hele bir "Metal" olsun da o zaman görün. Müzikler oyunu almanız için aparyı bir sebep. Koichi Sugiyama (kendisi Nobuo Uematsu ve Motoi Sakuraba gibi ünlü bestecilerin hocası olur) aynı Çaykovski ve Strauss gibi ünlü bestecileri anımsatan mükemmel masalsı müzikleriyle tekrar baştan boyuyor oyunu. Sadece müzikleri duymak için bile oyunu oynamak isteyeceksiniz. Oyunun soundtrack'i Japonya'da normal albümlerden bile kat kat fazla satıyor. Karakterler sesli konuşmuyor, zaten konuşmalarına da ihtiyaç yok. Bu bir RPG ve ne kadar olaylar sizin hayal-gücünüzde kalırsa o kadar iyi. Kontoller ise tahmin edeceğimiz üzere D-pad ve butonlarla. Ayrıca Final Fantasy 4 misali karakteri stylus ile de yönetebilirsiniz. Ama opsiyonel bu.

Oyun gayet uzun, en az 80 saatlik ana hikaye, buna bir de 30 saatlik Quest'ler ekleniyor. Ayrıca Wi-fi'den edineceğiniz Quest'lerle oyun daha da bir uzuyor. Hikaye gerçekten ilgi çekici. Sanki bir amaca doğru belirli bölümlerde ilerlemek. Uğrayacağınız her yeni kasabada yepyeni bir ipucu bulacaksınız. Sayısız yeni karakterle tanışacaksınız. Kasabalar birbirinden çok farklı. Yine bir Dragon Quest klasiği olarak hepsi aksanlı konuşuyor. Kimisi İskoç aksanı, kimisi Rus aksanı, kimisi de Arap aksanı. Bu oyuna çok çeşitlilik havası veriyor. Gittiğiniz her yolu yürümek zorunda değilsiniz. Hemen bir "Zoom" büyüü sizi en son kasabaya döndürür. Inn'lerde kalıp, kiliselerde oyunu kaydetmek oyunda bozulmayan adetlerden. Gece ve gündüz yine farklı yaratıkları beraberinde getiriyor hatta bazı Quest'ler gece ve gündüzde ayrı ayrı özel.

Dragon Quest IX: Sentinels of Starry Skies DS'niz için mükemmel bir RPG. Lafı fazla uzatmadan bu oyunu edinip oynamanın için 7 büyük sebeple kapatıyorum:

- 1- Muhteşem senaryo.
- 2- Sayısız karakter dizayn seçeneği
- 3- Questler
- 4- Müzikler
- 5- Wireless Co-op multiplay
- 6- Sayısız item ve DQVC ile daha fazlası
- 7- Keşfedilecek koca bir dünya.



**HINTENDOCU**  
Karar Vakti

❑ Lütfen buraya sığmayan üstteki 7 sebebi okuyunuz...

❑ Türü sevmeyenler için sevdirecek bir şey yok. Bu da tam olarak eksik sayılmaz tabii ki.



**Son Karar:**  
Her RPG severin mutlaka sahip olması gereken müthiş bir oyun.

**90%**





# Super Mario Galaxy 2

Mario'nun galaktik macerasında ikinci perde başlıyor! Biliyor musunuz, bu ikinci perde ilkinden bile daha güzel!

Super Mario Bros. deyince akla her zaman Mario'nun hopladığı, 2D şirin bir platform gelir. Niye 2D? Evet çok önemli bir soru. Halbuki Mario'nun 3D oyunları oyun tarihinin mihenk taşlarındandır. Super Mario 64, oyun tarihinde 3D ortamı en iyi kullanan ilk oyundur, sonraki gelen oyunlara ilham kaynağı olmuştur. Super Mario Sunshine ise F.L.U.D.D. sayesinde bir platform oyununa hiç akla gelmeyecek mekanik getirmiştir. Ve Super Mario Galaxy. Yerçekimini reddetmiş, kendi dünyasını boşverin galaksilere sığamamış bir oyun. Düz yeryüzü Mario için heyecanını kaybetmiş ki küresel, sildirik ortamlar içinde sürüdürdü macerasını. Oynayanlar ne kadar mükemmel bir oyun oynadıklarını defalarca öldükleri zaman anladılar. Onlar öldükçe içlerindeki 120 yıldızı birden toplama isteği arttıkça arttı. Saatlerce oynadı Wii

sahipleri bu şaheseri. Ve her iyi şey gibi bu da bitti, 120 yıldızı da topladıktan sonra. Nintendo boş durmaya gelmedi ve elleri boş kalan oyunculara süper bir şey verdi: Super Mario Galaxy 2.

Zaten mükemmel olan bir oyunu nasıl daha iyi yaparsınız? Kusursuz yaparak. Miyamoto da aynen böyle yapmış: Super Mario Galaxy 2 kusursuz bir oyun. İlk oyunun tek tük -varsa- noksanları bu oyunda yok. Bildiğiniz galaktik macera ama çokook daha fazlası.

Senaryo. Senaryo bir Super Mario Bros. oyunu için ne zaman değişti ki? Bowser, Prenses Peach'ı kaçırdı. Son 7 oyundur bu böyle, 8. oyunda da bu değişmiyor. Eh, küçük bir farkla. Bowser'in 40 metrelik bir boyu var. Peach'ı yakalaması çok da zor olmuyor yani. Sonra onu kaptığı gibi direk uzayın karanlığına.

Biz de Mario olarak sevimli yıldız karakterlerimiz Luma'ların yardımıyla prensesimizin peşine bir defa daha düşüyoruz.

İlk oyundan farklı olarak 2D Mario oyunlarından aşına olduğumuz dünya haritaları var. İlk galaksiden sonra kendi uzay gemimiz oluyor ve Lubba adındaki mor Luma bize bu gemiyi uçurmada yardımcı oluyor. Unutturmadan, bölümler arası mutlaka bu gemiyi kolaçan edin, 1-up mantarların saklandığı yerleri bulacaksınız. Bu gemi sayesinde dünyalardaki galaksiler arası gezebiliyoruz. Bir dünyada galaksileri sırasıyla oynamanız gerekmiyor, sadece ilerideki kilittli galaksileri toplayacak kadar yıldızınız olması gerekiyor. Aslında oyunu oynarken hiç harita marita umrunuzda olmuyor. 6 tane dünya var, her dünyada 1'i gizli 7 galaksi var. Gizlileri açmak için Star bit



toplayıp Aç Luma'lara vermeniz gerek. Hiç kulağa kısa gibi gelmesin çünkü hiç değil. Bu galaksilerin varyasyonlarına defalarca yıldız aramak için uğrayacaksınız. Hele bunları bitirin, daha ne sürprizler var.

Oyunun kendisine gelelim. İlk oyunu oynayanlar için hiçbir şey sorun olmayacaktır. Kontroller ilkinin aynısı. Arada bir duyuyorum, "Galaxy'nin kontrolleri çok zor" diye. Hiç de bile. Küçük bir sorun yok. Control stick ile Mario'yu yönetip, Wiimote ile Starbit'leri atıyorsunuz. Herhalde şikayetler Mario'nun spin saldırısından geliyor. Spin için Wiimote'u hafif sallamanız yeterli. Yalnız bunu ardı ardına yapamıyorsunuz tabii, Luma'nın Mario'nun şapkasına girmesi gerek. Yani kontrollerde hiçbir sorun yok. Tam anlamıyla kusursuzlar. Onlar öyle olunca oyun çok daha akıcı oluyor. Bir yandan Nunchuck ile Mario'yu kontrol ederken diğer yandan Wiimote ile ekranda gördüğünüz StarBit'leri topluyorsunuz. Düşman gördünüz mü ona karşı 3 seçeneğiniz var, ya B tuşu ile StarBit atarsınız, ya spin atığı yaparsınız ya da en basit şekilde tepesinde zıplarsınız. Evet bütün bunlar ilk oyunda aynı. İlk oyunu oynamadıysanız zorluk çekmezsiniz. Ama unutmayın her düşman bu üçüne de korunmasız olacak değil. Spiny'lerin üzerinde zıplamayı düşünmüyorsunuz herhalde. Ya da Bomb-omb'a spin atak yapmayı. Her düşmanın kendi zayıflığı var unutmayın. Oyun ne kadar 3D olarak ilerlese de ilk oyunda olmayan 2D ilerleyen bölümlerde bulunuyor. Bazen Launch Star'lar sizi sadece

ileri ve geri gideceğiniz yerlere bırakabiliyor. Ama buralarda da power-up'larınızı hala kullanabiliyorsunuz.

Galakside ilerleyiş yani şekilde olmasına karşın çok hoş yenilikler var. Yine "Launch Star"lar ile gezegenden gezegene zıplıyorsunuz ama artık "Halfway" bayrakları var. Üzerinde Bowser resmi olan bu bayraklara M harfi vererek oyununuzu kaydedebiliyorsunuz. Yani öldüğünüzde tekrar buradan başlayabilirsiniz. Galaksideki oyununuz yıldızı bulana kadar devam ediyor. Sonra gemiye geri dönüyorsunuz. Her galakside ayrı miktarda yıldız var. Kimisinde 2 kimisinde 3 tane oluyor. Ama çoğunda Comet Medal bulunuyor. Bunları yakalamak ne kadar zor olsa da almalısınız çünkü ne kadar toplarsanız o kadar "Prankster Comet" ile karşılaşmanız mümkün. Her yıldız için galakside ufak değişiklikler oluyor, mesela power-up'lar ve gideceğiniz gezegenler değişiyor. Bazen "challenge"lar da oluyor. Galaksi sakinleri sizi tekrar çağırıp bir görevi tamamlamanızı istiyorlar. Bunlar genelde bayağı zor oluyor, defalarca uğraşmak zorunda kalabilirsiniz. Mesela 1 dakikada 40 tane Octoomba halletmek gibi. İlk oyunda oyunu bitirinceye kadar 60, oyundan sonra 120'ye kadar çıkıyorduk. İkinci oyunda bunun daha fazlası. 2 katı kadar! Oyun bitinceye kadar 120, oyundan sonra yeşil yıldızlarla 240 tane yıldız toplamamız gerekiyor! Yanlış duymadınız, 240! Eğer yıldız sayısının ikiye katlanmasıyla oyun süresinin de ikiye katlanacağını da

düşünüyorsanız, çok doğru düşünüyorsunuz! Oyuna ne kadar süre verdiğiniz buna iki katını vermeye hazırlanın. Ayrıca oyun ilk oyundan 2 kat daha da zor. Özellikle yeşil yıldız avı ve challenge'lar.

Şimdi de oyunun içeriğine gelelim. Hepiniz çoktan öğrenmiş olacak ki oyun sevgili yeşil dinozorumuz Yoshi'ye merhaba diyor. Yoshi'nin kontrolü Super Mario Sunshine'dakiyle neredeyse aynı, ama burada yutmak istediği şeyi Wiimote ile seçip öyle B'ye basıyorsunuz. Ve aynı zamanda Wiimote ile birden fazla obje seçip hepsini aynı anda yutabilirsiniz. Şimdiden uyarayım, böyle yapmanız gerek çok zor challenge'lar var, epey uğraşacaksınız. Yoshi diliyle Tarzancılık da oynuyor. Çiçek salıncaklarda asılıp diğerine zıplıyor. Korkmayın, Yoshi kontrolleri o kadar kolay ki her bölümü Yoshi ile oynamak isteyeceksiniz. Sadece bu kadar da değil. Yoshi'nin kendi power-up'ları da var. Neler mi?

**Aci Biber:** Bunu yiyince turuncu Yoshi'yi kimse durduramıyor. Ağzının yanması bitene kadar deli gibi koşturuyor dinozorcuk. Doksan dereceye kadar dik duvarla bile bana misin demeden koşturuyor. Ama ağzının yanması geçince özellikleri de bitiyor.

**Balon Meyvesi:** Bu gaz yapan meyve Yoshi'yi dev mavi bir balona çeviriyor. Gazı ağzından dışarı salıncaya kadar havalanabiliyor Yoshi. Arı Mario'ya benziyor ama burada Yoshi sürekli yükseliyor ve kısıtlı süresi var meyvenin. Bir o





kadar da h ner isteyen kullanış ı  
**Amp l  ileđi:** Bunun  zellikli i se sapsarı  
 Yoshi'yi amp l gibi aydınlatması. Bu sayede  
 řatodaki g r nmez yolları g rebiliyor. Tabi  
 s resi bitince cumburlooop! Direk ařađı.

Evet tam    tane. Bunları kullanacađınız deli  
 b l mleri siz hayal edin. Sadece bunlar yok  
 canım, Mario'nun da dolu power-up'ları var. İlk  
 oyundan transfer olan Ari, Boo ve Yay  
 Mario'nun yanında neler var bakalım.



**Bulut Mario:**  ok eđlenceli  
 ama bir o kadar da h ner  
 isteyen bir power-up. Mario  
 arkasını minik sevimli ve  
 sırtına 3 bulut arkadařını  
 takıyor ve kendisi ne zaman  
 spin zıplasa biri onun i in  
 altına platform  luyor. Bunu  
 arası geniř bořluklarda  
 kullanıyorsunuz. Oyunun  
 ilerilerinde bulut gerektiren  
  ok zor yerler  ıkacak.  
 Nereye yapmanız  
 gerektiđini kendiniz kes-  
 tirmelisiniz.



**Tař Mario:** Delice bir  
 power-up. Mario b n ,  
 alınca tařtan bir topun i ine  
 giriyor. Aynı bir bowling  
 topu. Wiimote sallınca  
 hızını alamıyor ve ilerlerken  
 karřısına ne  ıkarsa kırıyor.  
 Analog ile kontrol edilebili-  
 yor. İleride sadece Tař  
 Mario ile ge ebileceđiniz  
 zor b l mler sizi bekliyor  
 olacak.



B l mlerin teması ilk oyuna benzer ama  
 birkaç yenilik var. Bulutlar d nyası, su altı  
 d nyası ve buzul d nyası yenilikler arasında.  
 Su altında mario y zerken  nceki oyunlarda  
 olduđu gibi bir nefes barı oluyor. Buzul d nyada  
 donmuř g ller  zerinde paten yapabiliyor. Flip  
 d nyası ise baya zorlayıcı olan bir d nya. Pan-  
 elleri ters  evire  evire sona ulařmalısınız ama  
 bunu yaparken  ok tetik olmak gerekiyor. Tabii  
 ki bazı b l mlere daha fazla yıldız toplamak i in  
 tekrar uđrayacaksınız ama her yıldız i in biraz  
 farklı bir d nya ile karřılařıyorsunuz. Mesela bir  
 yıldızda suyun altında oynarken, bir diđerinde  
 su donmuř oluyor. Bazı d nyalarda da mini  
 boss'lar oluyor, yıldızları koruyan. Bunlar ana  
 b l m sonundaki boss'lar kadar g  l  deđiller,  
 ama yine de hafife alınmamaları gerekiyor.  
 Bunların arasında dev bir Lakitu, Petey  
 Pirrhana'lar, dev ejderhalar hatta canlı geze-  
 genler bile var. Ama asıl zorlayacak olanları  
 ana b l mler, n sonundaki boss'lar. Evet, bunlar  
 daha zor oluyor ve birkaç kez  lmeden ge emi-  
 yorsunuz. Bowser, Bowser Jr., onların ejderhası  
 filan. Sadece boss'lar deđil oyunda uđrařtırarak  
 bir s r  de yeni normal d řman var.  rnek  
 verecek olursak, Lakitu'lar d n ř yapıyor ve  
 hala sinir bozu ular. Bir b l mde  zerinde  
 y r d đ n  plakaları keřen testereler var ve  
 Dash Yoshi ile  ok hızlı olmanız gerektiđiyor.  
 Boo'nun řatosunda sizi bayađı bir uđrařtırarak  
 yerleri yiyen Koopa'lariada uđrařacaksınız.  
 Kimse size oyun boyunca rahat vermeyecek  
 yani. Eee, prenses kurtarmak o kadar kolay mı  
 sanıyordunuz?

Oyunun genel zorluđu ise. Zor. Bayađı zor. İlk  
 oyundan kat kat zor. Ama Miyamoto insanların  
 artık zor oyunlara alıřmasını istiyor,   nk  oyun  
 oynamanın asıl zevki zoru bařarmakla  ikiyor.  
 \*Kolay bir oyun oynamak ne zevk verir ki?  
 Oyunda kesin defalarca  leceđiniz bir  ok yer  
 olacak. Zıplamayı tutturamadıđınız, Yoshi ile  
 zamanında d nyanın sonuna gelemediđiniz,  
 boss'un hep sizi yendiđi yerler. Hatta sadece bir  
 iki deđil, bir s r  can harcayabilirsiniz. Oyun  
 size yapamayacađınızı anlayınca Rosalina'yi  
 g nderiyor ve yildiza kadar olan yolu ge meyi  
  oneriyor. Ki b y k bir ihtimalle her řeyi kendiniz  
 yapmak isteyeceksiniz. Bazen  yle yerlere  
 gelirsiniz ki, ne yapacađınızı hi   
 anlamazsınız. "Ne olacak řimdi?" diye  
 soracaksınız kendinize. Endiřeye hi  gerek yok.  
 Etrafınızda bir TV gibi bir řey olacak, orada  
 sizin ne yapmanız gerektiđini anlatan bir  
 demonstrasyon var. Size yardım etmek i in  
 yani. O da yetmedi size? Oyunu alacađınız  
 zaman farkedeceđiniz bir řey olacak. Normal  
 Wii oyun kutularından  ok daha b y k bir kutu.  
   nk  oyunun yanında bir de yardımcı bir DVD  
 var. Bu DVD neler yapmanız gerektiđini, nasıl  
 oynayacađınızı, b l mler ve boss'lar hakkında

bazı stratejiler i eriyor. Oyunda full yapmak  
 istiyorsanız  ok iřiniz var.

Super Mario Galaxy 2 ger ekten  ok uzun.  
  nceden de anlattıđım gibi sadece 60 + 60  
 deđil, 120 + 120 yıldız var. Ve bırakın yeřil  
 yildızları, normal yildızları toplamak i in  ok  
 uđrařacaksınız. İlk 20 yildızı toplayınca biricik  
 kardeřiniz Luigi, 120 yildız toplayınca s rpriz  
 birisi a ılıyor, Koskoca 6 ana b l mde 240  
 yildız da toplayabilerseniz yepyeni bir d nyanın  
 kapıları size a ılıyor. Ne olduđundan hi   
 bahsetmeyeceđim, oyunun tadını kařırmak  
 bana d řmez, sizin oynayıp bulmanız gerek.  
 Evet 240 yildız  ok zor bir iř gibi gelebilir ama  
 oynarken zamanın nasıl ge tiđini farket-  
 meyeceksiniz.

Grafikler ise malum. İlk oyunda "kendini  
 ařmış, sistemi zorluyor, HD konsol grafikleri  
 gibi" terimler kullanmıřtık. Bu oyun i in hepsi  
 ge erli. Daha  ok direkt bir devam oyunu  
 olduđu i in grafiklere g ncelleme yapılmamıř  
 pek ve zaten ihtiya ı bu. Oyunun sanat y n   
 tek kelimeyle enfes. Yine her Mario oyununda  
 olduđu gibi etraf rengarenk, bulutlardan  
 dađlara, herkesin g l mseyen bir y z  var.  
 D řmanlar ne kadar sizi zorlasa da onları seve-  
 memek hi  elde deđil. Spiny veya Bone  
 Koopa'lar bile. Onu bırakın sizi yemeye  alıřan  
 tren sesli yılanı bile sıkıřtırmak isteyeceksiniz.  
 Lumaları zaten hi  bahsetmiyorum, sevimliliđin  
 doruđundalar. Oyundan sonra bu yaratıkların  
 peluř oyuncakları var mıdır diye arayacaksınız.  
 B t n bir oyun boyunca herřey tam tadına, bir  
 an i in bile oyunun bie Super Mario oyunu  
 olduđunu sorgulamıyorsunuz. M zikler de ilk  
 oyunun izinden gidiyor. Orkestral m ziklerin  
 yanında bir iki midi tarzı m zikler de var ama  
 hepsi oyunun atmosferini ikiye katlamaktan  
 bařka bir iř g rm yorlar. Hi bir karakter  
 konuřmuyor, sadece sevimli sesler  ıkıyorlar.  
 Mario'yu  nl  emektar Charles Martinet hayat  
 veriyor, "Nooo!", "Mamma Mia!", "Let's-a-go!"  
 gibi kısıtlı s zleri var. Ama yeterli. Diđerleri de  
 Lumalar "Hoooo", Toad'lar "Heeee" gibi sesler  
  ıkartıyorlar, ve bunlar onları daha da sevimli  
 yapıyor. Oyunun alıcılıđının  st ne alıcılık  
 katıyorlar.

Super Mario Galaxy 2 m kemmek bir oyun,  
 her y nden. Hi bir eksiđi veya sorunu yok,  
 oynanıřtan kontrollere,  mr nden grafiklerine  
 kadar herřey dengeli. Hatta  ođu yerde ilk  
 oyunu da geride bırakıyor, geliřmiř zorluk gibi.  
 Bu kusursuz oyunu eđer Wi' niz varsa (hatta  
 yoksas bile) kařırmayacađınızdan adım gibi  
 eminim, o y zden "Gidin alın bence" gibi bir lafa  
 gerek bile yok. Hepinize iyi yildız toplamalar ve  
 bol řans. Bu oyunda řansa  ok ihtiya ınız  
 olacak, eđer bende yok diyorsanız gidin  
 Luma'lardan isteyin! Onlar starbit karřılıđında  
 severek vereceklerdir!



**NINTENDOCU**  
 Karar Vakti

-   M kemmek bir oyun, gerek,  
 oynanıř, gerek denge, gerek  
 sanat y n , gerek  mr , gerek  
 ise eđlence fakt r . Hi bir  
 yerde yanlıřı yok.
-   Yok. Cidden. Yok. Bir tane bile.



**Son Karar:** Evet,  
 yanlıř okumadınız,  
 y z  zerinden y z!

**100%**





# PokéPark Wii: Pikachu's Adventure

Pikachu'nun şirinlikten kurtaran macerasına hoşgeldiniz...

Her sene birkaçının çıkması kaçınılmaz olan Pokémon yan oyunlarından bu kez Nintendo Wii nasibini alıyor. Sevmeye doymadığınızı sevimli maskot Pikachu ile beraber Pokémonlarla dolu yerlerde neşeli aktiviteler yapmak istiyorsanız, sizi şöyle alalım. PokéPark'ın eğlence dolu dünyasına hoş geldiniz.

İşin garip tarafı Pikachu buraya sizin gibi gönülden isteyerek, hoplaya zıplaya, "Pika pika" diye sevinç çılgınlıkları atarak gelmiyor. Arkadaşlarıyla koştururken Mew'in açtığı belediye çukuruna düşen Pikachu, PokéPark'ı ayakta tutan güç Sky Prism'in on dört parçaya ayrıldığını ve toplanması gerektiğini, toplanmazsa PokéPark'ın yok olacağını öğrenir, gökyüzünden düşerek ister istemez yola koyulur.

Parka düştüğünüzde kontrollere alışma, yapabileceklerinizi öğrenme ve oyunun işleyişini keşfetme amacıyla kısa deneme bölümünden sonra parkta yaşayan Pokémonlarla arkadaş olmaya çalışabilirsiniz. Tanışma süreciniz sancılı geçebilir, çünkü burada arkadaş edinmek bildiğinizden farklı. Çevre edinmek istiyorsanız beceri oyunlarını iyi oynamalısınız. Beceri oyunları, arkadaş olmak istediklerinizin size katılmaları için yapacağınız şeyler. Onlarla kovalamaca, saklambaç oynamak, onların sorularına doğru cevap vermek veya onlarla savaşmak beceri oyunlarının içeriğini oluşturuyor. İsme aldanmayın, arkadaş adaylarınızı hızlıca yakalayabiliyorsunuz, saklambaçlar uzun sürmeyecek, sorular oldukça kolay, savaşlar da saldırıyı atlat-saldır ikilisinden oluşan basit bir olay. Anlayacağınız oyun boyunca bol bol dostunuz olacak ve onları çabucak kendinize bağlayabileceksiniz.

Oyunun asıl amacı arkadaş edinmek olmadığından sistemde yanlış işleyen bir durum yok. Kimi zaman sizden yardım bekleyen Pokémonların yardımına koşmanız da







gerekebiliyor. Mesela Bidoof, yapacağı yuva için sizden tahta parçaları toplamanızı istiyor. Ona yardım ederek etrafında bolca bulunan odunları nehir yatağına taşımaya başlıyorsunuz, böylelikle Bidoof bütün akrabalarını içine alabilecek evini yapıyor.

Topladığınız arkadaşlar oyunun asıl kısmında çok işinize yarayacak. Sky Prism parçalarını toplamak istiyorsanız, ki toplamak zorundasınız, parkın her bölgesindeki mini oyunu başarıyla tamamlamanız gerekiyor. Bulunduğunuz alana uygun mini oyunlar var, çimenlerle kaplı alanda koşu yarış oyunu, karlı bölgede buzda kayma oyunu gibi. Oyunlardan bazıları oldukça eğlenceli ancak eğlencenin uzun soluklu olduğunu söyleyemem, çünkü çok oyuncu desteği yok. Zaman geçirmek istiyorsanız o oyunda kullanılabilecek bütün Pokémonları denemekten başka alternatifiniz yok.

Oyundaki bölgeleri birbirine bağlayan kısımda size oyunlara katılma dışında yardım edebilecek Pokémonlar bulacaksınız. Ulaşımı kolaylaştırma, saldırılarınızı güçlendirme ve fotoğraf makinesi verme gibi şeylerden sorumlu dost canlısı arkadaşlarınızdan bazıları işini bedavaya yapmıyor. Ödeme yapmak etraftan bolca toplayabildiğiniz meyvelerle mümkün.

Kontroller oyunun kişiye göre artı yönünü (veya eksi yönünü) oluşturabilir. 3D ortamda Pikachu'yu Wiimote'u yan tutarak hareket ettiriyorsunuz. Fotoğraf çekmek istediğiniz zaman tek elinizi kullanıp Wiimote'u ekrana doğrultuyorsunuz. Hareket algılamayı yerinde kullanan bazı mini oyunlar da bulunuyor. Fakat oyunda en sevmediğim kombinasyon, Wiimote iki elle tutulmuşken elleri yukarı aşağı sallamaca, oyunda hızlanma sağlayınca kontrollere olan olumlu bakışım azaldı diyebiliriz.

Verilmek istenen şirin, cıvı cıvı hava kendini iyice belli etmiş durumda. Grafiksel açıdan hedef kitleyi eğlendirebilecek nitelikte görseller bulunuyor. Neşeli müzikler ve Pikachu'nun ara ekranlardaki halleri de oyunu şirinlik açısından tamamlamış oluyor. Bana soracak olursanız, hedef kitle yine aynı kalacak şekilde harika bir platform/aksiyon oyunu yapılabilecekken oyunun potansiyeli mini oyunlara harcanmış. "Pokémonla ilgili her oyun evimde bulunmalı" diyen hayran kitlesi oyunu zaten gözü kapalı alacaktır, onun dışında minikler Poképark oynayarak keyifli vakitler geçirebilir. Evde kendinizin gibi yetiştirdiğiniz Pokémoncu kardeşiniz ya da çocuğunuz varsa ona atıştırma bir oyun olabilir. Wii macerasını da yaşayan Pikachu bakalım sıradaki ev konsolu çıktığında hangi maceraya atlayarak evimize misafir olacak?

## HINTENDO CU Karar Vakti

- ★ Pikachu ile etrafta koşuşturmak
- ★ Farklı mini oyunlar
- Çok kolay



**Son Karar:** Minik hayranlardan başkasına hitap etmesi zor.

**58%**



# Toy Story 3

Oyuncaklar Wii ekranlarımıza geliyor...



On yıllık bekleyişten sonra evimizde bütün çocukluğumuzu beraber geçirdiğimiz oyuncaklardan çok sevdiğimiz oyuncakları yeniden görme fırsatı bulabildik. Böylesine uzun bekleyişin sonucu mükemmel oldu, hepimizin uzun bekleyişleri boşa çıkmadı. Filmieri kadar oyunları da başarılı olan (bu konuda herkes benimle aynı fikirde olmayacaktır) oyuncaklar, yine başarılı bir oyunla konsollarımızı ziyaret ediyor.

Filmdeki duygusal senaryoyu oyunda neredeyse hiç göremeyeceğinizi belirtmem gerek. Oyunun senaryoya ilgili kısmını üç, olmazsa dört saatte bitirebilirsiniz, ama oynayacağınız sekiz bölümden sadece yarısında filmin senaryosunun kesilip biçilmiş, sıradanlaştırılmış halini bulacaksınız. Uğraşacağınız kötü karakterler bile bir bölümde toplanmış. Böylesine güzel bir senaryonun oyunda neredeyse hiçe sayılması açıkçası üzücü.

Platform türündeki oyunumuzda kullanabileceğiniz üç karakter (Woody, Buzz ve Jessie) bulunmakta. Her karakterin kendine özgü güçleri var. Bölüm içinde yönettiğiniz karakterleri değiştirerek geçemediğiniz yerlerden geçmeye çalışıyorsunuz. Sadece üç bölümde tek karakterle oynama zorunluluğunuz var. O bölümlerin haricinde takım oyunu oynamalısınız. İsterseniz yanınıza ikinci oyuncu alarak aynı anda üç karakterin ikisini yönetebilirsiniz. Oyun boyunca genelde yapacağınız şeyler üç boyutlu alanlarda koşturup düşmanlarınıza omuz atarak, top fırlatarak hatta

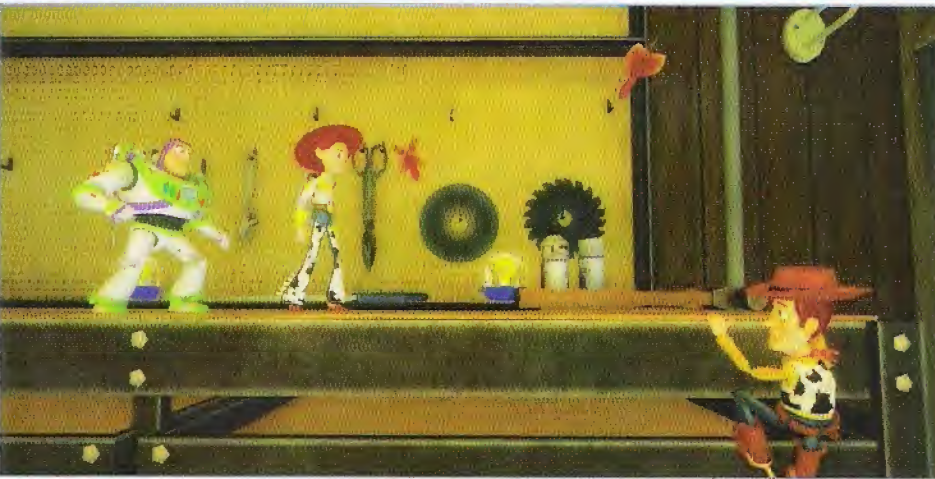
bazen hareket halindeki trenden aşağı atarak kurtulup bölümün sizden istediği şeyi yapıp başarıya ulaşmak olacak. Üç boyutlarda en sinir olduğumuz şeylerden biri olan bozuk kamerayla kontrol sorunları kimi zaman kendini gösterse de genel anlamda oynanış pek problemlili değil.

Oyunun sizden farklı bir şeyler istediği bölümlerden biri ikinci filmde hatırlayacağınız Buzz'ın yönettiği oyun. Karakteri sevenlerin eğleneceğini düşündüğüm bölümde zıplama mekaniğinin bazen yerinde işleyememesi ve oyunun genelinde de görülen yapılan işin tekrar etmesi olumlu yanlara gölge düşürebiliyor. Birçok küçük oyuncunun oynamak isteyeceği bu oyunda onların rahatının da biraz olsun düşünülmesi gerekirdi.

Sekiz bölümlük moddaki ihmalkârlıklar oyunun esas dikkat çekici modu oynadıktan sonra hemencecik unutulabiliyor. Oyun haritasının bir köşesinde oynanmayı bekleyen oyuncak kutusu modu yapım aşamasında anlatıldığı kadar güzel olmayı başarmış. Oyuncak kutusu gerçekten de küçükken oyuncaklarınızla oynama mantığınızla aynı sayılır, mod açık bir dünyada tamamen sizin yaratıcılığınıza bağlı. Kendi vahşi batı kasabanıza şerif seçilip karakterlerden aldığınız görevleri yapmaya başlıyorsunuz. Görevler yapmak size yeni binalar ve yeni oyuncaklar almanıza yarayacak paraları kazandırıyor. Siz yeni oyuncaklar aldıkça oyun size farklı imkânlar sunup oyun alanınızla yaratıcılığınızı daha çok genişletiyor. Araba alıp yarışlara katılabilir (hatta Bullseye'ı kullanabilir), oyuncak







askerleri alıp onlara yardım edebilirsiniz. Binaları istediğiniz gibi dekore edebilirsiniz, karakterlere istediklerinizi giydirebilirsiniz. Özellikle şu küçük yeşil uzaylı oyuncakları şekilden şekle sokmak gibisi yok. Karakterleri farklı kılıklara sokmak bile gizli görevler açabiliyor.

Grafiksel anlamda filme yakışır grafikleri sunan oyunun dünyası oldukça canlı. Kontrol ettiğiniz karakterin hareketleri size kontrol ettiğiniz şeyin bir oyuncak olduğunu fazlasıyla hissettiriyor. Aynı şey etraftaki diğer plastik dostlarımız için de geçerli. Yanlış gölgelendirme sorunları var, ancak onlar oyunun işleyişinde fazla gözünüze batmayacak gibi. Yükleme sürelerinin de yok denecek kadar az olması oyun yapısına artı ekliyor. Oyuncak Hikâyesi'nin müthiş müzik anlayışı burada da kendine yer bulmuş, fakat aynı şeyleri ses efektleri konusunda söyleyemeyeceğim. Sesler yerinde ve olması gerektiği gibi kullanılamamış. Seslendirme ekibinde Tom Hanks ve Tim Allen'in olmayışı oyundaki Buzz ve Woody'e ısınmanızda güçlük çektirebilir. Onların yerine seslendiren aktörler de yapmak istemedikleri ama yapmak zorunda oldukları için karakterleri seslendirmiş gibiler. Neyse ki iki ana karakterde yaşadığımız hayal kırıklığını toparlamak istercesine diğer karakterler filmdeki seslerini koruyorlar.

Parça parça ele alındığında eksikleri göze çarpan fakat bütün halindeyken size senelerdir beklediğiniz eski dostlarınızla sınırsız oynama imkânı veren Oyuncak Hikâyesi 3, minikler biraz zorlansa da herkesin oynarken tadını çıkarabileceği bir yapım. Durmayın, oyuncak kutunuzu açın ve oyuncaklarla oynamanın tadını çıkarın!



## NINTENDOCU Karar Vakti

- ✦ Oyuncak kutusu modu
- ✦ Filme yaklaşmaya çalışan grafikler
- ✦ Eğlenceli bölümler
- ✦ Hikâye modu iyi değil
- ✦ İki ana karakterin sesi farklı



**Son Karar:** Eski dostlar sizi yine eğlendirecek.

**77%**





# Super Mario Galaxy 2

Super Mario Galaxy 2 ile ilgili pek çok bilgiyi rehberimizde bulacaksınız. Önce size bölüm sonu canavarlarının nasıl alt edildiğini göstereceğiz, sonra da gizli yıldızları anlatacağız!







## GOBBLEGUT

Bu ikinci bölüm sonu canavarı size sorun çıkarabilecek nitelikte. Gobblegut'tan uzak durun ve ağızına yaklaşmayın. Ara ara tren sesine benzer bir ses çıkaracak. Bunu yaptığında yere kafasını sokacak. Siz hemen vücuduna tırmanmalı ve vücudundaki kırmızı ülsere döner saldırı yapmalısınız. Son kalan bir kaç ülere saldırırken arkanızdan yaklaşan kafasına çok dikkat edin. Her bir ülere tek saldırı yaptıktan sonra işi bitecek.

## PEEWEE PIRANHA

Eğer ilk Super Mario Galaxy oyununda Dino Piranha ile dövüştüyseniz bu ilk bölüm sonu canavarını nasıl geçeceğinizi zaten biliyorsunuz demektir. Yapmanız gereken tek şey arkasına geçmek ve döner saldırı ile yumurtayı sırtına vurmaktır. Daha sonra ise yine arkasına geçerek döner saldırı ile hasar verin. Bundan sonra yumurta yeniden ayaklanacak. Bunu üç kez yapmalısınız. Her saldırıdan sonra bir süre boyunca üzerinize yürüyecektir. Sürekli hareket edin ve olduğunuz yerde durmayın.



## Yıldızları toplayın

Pek çok oyuncu çevrede bulabileceğiniz star bit'leri toplamayı ihmal ederek oyuna başlıyor. Oysa para yerine geçen bu star bitleri ileride pek çok aç lumayı doyurmak için kullanacağız. Eğer oyunun başından bunları toplamaya başlamazsanız daha sonra ilk bölümlere dönerek toplamak zorunda kalacaksınız. Bu nedenle bizce hemen oyunun başından Wii Remote yardımı ile star bitleri toplamaya alışı... Banka Toad'u kullanarak topladığınız star bitleri saklamayı da unutmayın.



## Şempanze'nin işleri

Oyun dünyasındaki en kool karakterlerden biri olan şempanzenin ilk görevini Fluffy Bluff Galaksisinde alacaksınız. İlk görevinizde şempanze sizden düşmanların kafasında zıplayarak 10,000 puan toplamını isteyecek. Burada dikkat etmeniz gereken nokta düşmanların kafasında yere inmeden zıplamak. Eğer bunu yaparsanız ilk düşmandan 100, ikincisinden 200, üçüncüsünden 300 gibi artan puanlar alacaksınız.



## DIGGA-LEG

Fazla zor bir bölüm sonu canavarı olmasa da oyunun ilerleyen aşamalarında onu tek bir enerji barı ile yenmeniz gerektiğinde sorun olacaktır. Amacımız göbeğinin içinde bulunan cam bölmeye üç kez topaç ile vurmaktır. Ancak bu cam bölme sadece belli zamanlarda açılıyor. İlk vuruş kolay ancak daha sonra ters dönecek. Size topaç gönderirse üzerlerine atlamayın. Eninde sonunda tekrardan cam karnını döndüğünde aynı saldırıdan yapmalısınız. Üç vuruş bu canavarın da sonunu getirecek.





## BUGABOOM

Bu bölüm sonu canavarıyla da ilk Super Mario Galaxy'de karşılaşıyorduk ancak bu sefer üzerinizde bir bulut kıyafeti olacak. Amacınız yine aynı: canavarın üzerine çıkmalı sonra da yere vurma yapmalısınız (zıplayarak Z tuşuna basıp). Bunu üç kez yaptığınızda canavarı alt etmiş olacaksınız. Bir Bulut Çiçeğini tutun ve Bugaboom'un üzerine gelene kadar bulut platformlar yaratın. Altınıza geldiğinde de üzerine atlayıp saldırınızı yapın. Bulutlardan zıplayıp yere vuruş ile geçebildiğinizi unutmayın. Hizalamak çok daha kolay olacaktır.



## ROLLODILLO

Oyundaki en kolay canavarlardan biri, ancak alışması biraz zaman alabilir. Burada yapmanız gereken kaya mantarını almak. Bunu yapınca taş Mario'ya dönüşeceksiniz. Ancak hemen dönerek ona çarpmaya çalışmayın çünkü hasar veremezsiniz. Bunun yerine durana kadar Rollodillo'dan kaçın. Durduğunda Rollodillo'nun tüylü ve mavi arka bölgesi ortaya çıkacak. Bu zayıf bölgeye hemen taş Mario olarak dönerek saldırın. Bunu birkaç kez yaptığınızda bu canavarı da alt edeceğiz.

## BOWSER

Bowser'in dövüş teknikleri oyun boyunca hep aynı kalıyor. Önce gökyüzünden alev topları çağırarak. Yere düşürdükleri ışıklara göre bu toplardan kaçın. Daha sonra size gelip yumruk atmaya çalışacak. Gezegene yumruk attığında havadaki kayalardan birine koşun, üzerine sıçrayın ve zıplayıp yere vurma hareketi ile kayaları Bowser'a gönderin. Kayaların altında yıldızlar oluştuğunu farkedebilirsiniz. Bowser yenilene kadar bunu yapın. Kolay!



## Mailinizi kontrol edin

Oyunu kaydedip daha sonra her yüklediğinizde beş hakkınız olduğunu göreceksiniz. Kaydettiğinizde ne kadar hak toplamış olursanız olun, kaydı yüklediğinizde yine beş hakka geri düşeceksiniz. Bu sinir bozucu durumu az da olsa düzeltmenin bir yolu var. Her yüklediğinizde Postacı Toad'a gidin. Prenses Peach size bir mektup yazmış olacak ve ekine haklar ekleyecek. İşte haklarımız biraz daha artmış oldu. Prenses de olmasa bizi kim düşünür!

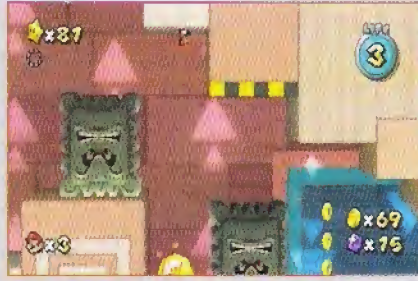


## Hakların yerini hatırlayın

Bölümlerdeki hak mantarlarının (hani şu yeşil olanlar) yerini hatırlayın. Keza yukarıda nedenden dolayı ne kadar hak biriktirseniz biriktin bu haklar hep 5'e düşecektir. Eğer çok hakla ihtiyacınız olan bir bölüme girmek üzereyseniz daha önce bitirdiğiniz kolay bölümlerde bulunan haklara geri dönüp onları bir kez daha toplayabilirsiniz. İyi bir örnek Haunty Halls Galaksisindeki mavi ışınlayıcı ve yanındaki 3 haktır.



Galaksilere göre ayrılmış gizli yıldızlar rehberimizle oyundaki bütün gizli yıldızları bulun!



### RIGHTSIDE DOWN GALAKSİ

Bölümün başına yakın tavanda yeşil bir boru göreceksiniz. Sağdaki butona vurarak yerçekimini tersine çevirin ve geri yürüyerek boruya girin. Burada belli bir zaman içinde Ateş Mario olarak tüm sandıkları kırmanız istenecek. İşte dize bir ipucu: ateşinizin önünüzdeki bütün sandıkları kırıyor, bu nedenle en altta durun ve yukarıya doğru ateş topları atın. Bu tek tek sandıkları hedef almaktan çok daha iyidir.



### FLUFFY BLUFF GALAKSİ

Bu saklı yıldızı bulmak için 100 paraya ihtiyacınız olacak. İlk alandaki saklı yeşil boruyu bulun ve içeri girin. Bu alanda 60 kadar para toplayacaksınız. Daha sonra bulut çiçeğini alın ve sağınızdaki büyük ağacın üzerine gidin. Fırlatma yıldızını kullanarak büyük parayı alın ve daha sonra buradaki 40 parayı toplayın. Burada bir Luma bulacaksınız. Ona 100 para yedirin ve sizi saklı yıldızı alabileceğiniz gizli bir alana gönderecek.



### PUZZLE PLANK GALAKSİ

Burada da saklı bir para yiyen Luma var. Bu Luma sadece 70 para istiyor ama bulması baya zor. Beş parayı üzerinde Wiggler'ların olduğu platformda bulabilirsiniz, geri kalan parayı da bonus borusunda bulacaksınız. Üç büyük kolonun olduğu yerde Luma'yı bulacaksınız, bu Luma da size Bugaboom ile dövüşmeye gönderecek.



### HIGHTAIL FALLS GALAKSİ

Bu en kolay gizli yıldızlardan biri. Sadece 30 paraya doyan aç bir Luma bulmamız gerekiyor. Yoshi ilk acı biberini yediğinde duvarın soluna doğru koşarak bir büyük para bulun. Bu büyük para başka paraları ortaya çıkaracak. Eğer ip köprüsüne gelene kadar 30 para toplayabilirseniz Lumayı doyurabilirsiniz, o da sizi gizli bir alan gönderir. Burada yapmanız gereken Yoshi ile yaratıkları yiyerek beş gümüş yıldız ve ardından gizli yıldızı bulmak.



### HONEYBLOOM GALAKSİ

Oyunda en hızlı alabileceğiniz saklı yıldız çünkü hemen bölümün başında, siz Arı Mario bile olamadan çıkıyor. İlk sallanma yerine ulaştığınızda birkaç tohumu alana kadar ileri geri sallanın. Daha sonra sağa sıçrayın ve hemen bir dönerek saldırı yapın ve sağdaki sarı duvara ulaşın. Buradan duvar atlayışı yaparak yıldızla ulaşın. Biraz denemeniz gerekiyor ama vazgeçmezseniz başarabilirsiniz.







## BOULDER BOWL GALAKSİ

Oyunun bir yerinde bir Gearmo size mektup atacak ve Boulder Bowl'da başının derinde olduğunu söyleyecek. Onu büyük yuvarlanan kayaların olduğu gezegende bulabilirsiniz. Sizden bir Goomba getirmenizi isteyecek. Taş Mario olun ve gri kayaları kırarak içindeki Goomba'yı bulun. Goomba sizi hemen kovalamaya başlayacak. Onu Gearmo'ya götürün. Gearmo size bir yıldız verecek.



## CLOUDY COURT GALAKSİ

Bu bölümün başında önce toplayabildiğiniz kadar para toplayın. Davulların üzerinde iki büyük para var ki bunlar iki kolon para oluşturdıkları için size yardımcı olacaklardır. Bölümde sizden 30 para isteyen Lumayı bulun ve ödeyin. Lumanın dönüştüğü fırlatma yıldızından gittiğinizde yerde önce beş gümüş yıldız ardından da çıkan gizli yıldızı toplamalısınız.



## FREEZY FLAKE GALAKSİ

Şempanzeden sizi Freezy Flake'e çağıran mektubu aldığınızda Ateş Mario olarak oraya gidin. Galaksideki ağaçlara ateş topu atın. Ağaçlardan biri eriyerek boruya dönüşecek. Borudan girin. Burada Şempanzeyi ve bir oyunu bulacaksınız. Amacınız 60 saniye içinde 500 puan almak. Yeşil alanlar 10, altın alanlar 50 puan değerinde. Remote'u sallayarak hızlı kaymayı unutmayın.



## SUPERMASSIVE GALAKSİ

Wiggler'ların olduğu bölümden hemen önce üst üste iki fırlatma yıldızı kullandığınız bir yer var. Burada ikinci yıldızı kullanmayın! Bu gezegende koştuğunuzda çiçekler oluşuyor. Koşarak tüm gezegeni çiçek kaplayın. Bunu yaptığınızda bir sarmaşık çıkacak. Buna tırmandığınızda bölümün gizli yıldızını bulacaksınız. Nefis!



## BOO MOON GALAKSİ

Bulması zor bir yıldız. Bölümün sonlarına doğru hareket eden mor bir platforma geleceksiniz. Platformun üzerinde bir fırlatma yıldızı var. Bu yıldızı gitmeyin. Bunun yerine sola gidin. Ekranın ucunda bir başka mor platform göreceksiniz. Böyle böyle mor platformları izleyin. Kaçırması çok kolay bir yıldız.



## HONEYHOP GALAKSİ

Yıldız topladıkça şempanzelerden ve diğer karakterlerden mektup almaya devam edeceksiniz. Bu mektuplardan biri sizi Honeyhop galaksisine çağırarak. Buraya girerken fazla uzaklaşmanıza gerek yok. Şempanze hemen girişte sizi bekliyor. Sizden zaman bitmeden 10,000 puan kazanmanızı isteyecek. Burada yapmanız gereken şey canavarların kafasına yere inmeden basmak. Böylece ilk bastığınız 100, ikinci 200, üçüncü 300 gibi giden puanlar verecek.







## UPSIDE DIZZY GALAKSİ

Bölümün başında yeşil bir boru göreceksiniz. Buna ulaşmanın yolu alt platforma tersten koşmaktır. Borunun içinde kutularla çevrelenmiş turuncu bir boru var. Ateş Mario olun ve kutuları yakarak boruya girin. Buradaki Gearmo sizden kutuları yakmanızı isteyecek. Zaman içinde kutuları yakalabilirsiniz bir yıldız kazanacaksınız.



## CLOCKWORK RUINS GALAKSİ

Bu seviyedeki Lumaya ulaşmadan önce 30 para toplamalısınız ve bu seviyede paralar oldukça az. Bu nedenle gördüğünüz bütün paraları toplayın. İkinci halkaya ulaştığınızda Lumayı aşağıda bulabileceksiniz. Lumaya 30 para yedirin ve bir fırlatma yıldızına dönüşsün. Bu alanda çekicilerden kaçarak yıldız ulaşmaya çalışacaksınız.



## SHIVERBURN GALAKSİ

Şempanzeden sizi çağıran mektubu aldığınızda Shiverburn galaksisine gidin. Bir fırlatma yıldızının yanında yeşil bir boru göreceksiniz, buna girin. Şempanze size daha önceki oyunlarından birini oynatacak ama bu sefer 600 puan yapmanızı isteyecek. Oldukça fazla deneme yapmanız gerekebilir ancak 600 puanı aldığınızda şempanzeden alacağınız saklı yıldız buna değer.



## SPACE STORM GALAKSİ

Boulder Bowl Galaksisindeki gizli yıldızla benzerdir. Gearmo'dan mektup aldığınızda galaksiye gidin ve parlak siyah katta Gearmo'yu bulun. Gearmo sizden kırmızı bir topaç isteyecek. Aradığınız topaç başlangıç bölgesinin hemen arkasında. Tıpkı Goomba'ya yaptığınız gibi onu da Gearmo'ya geri getirin ve yıldızınızı alın.



## MELTY MONSTER GALAKSİ

Şempanzenin bir başka oyunu daha. Mektubu aldığınızda galaksiye geri dönün ve ilk platformun ucundan atlayın. Korkmayın ölmeyeceksiniz, bunun yerine saklı yeşil bir borunun yanına düşeceksiniz. Şempanze size Taş Mario olarak geçebileceğiniz bir oyun sunuyor ve 5000 puan alarak Skittle'ları platformdan düşürmeizi istiyor. Buradaki esas nokta platformların dönme zamanlamasına alışmaktır. Gerisi kolay...



## BATTLE BELT GALAKSİ

Burada 20 paraya ihtiyacınız olacak. Ortalıkta para olmadığına göre canavarların kafasına sığıracak toplamalısınız. 20 parayı topladıktan sonra lumayı buz kaplı gezegende bulun. Luma fırlatma yıldızına dönüştüğünde yolunuza devam edin. Gobblegut'ın farklı bir versiyonu ile dövüşeceksiniz. Taktikler aynı olmasına rağmen yerdeki lav gölleri işinizi zorlaştıracak.





# Best of DS!

Her Nintendo DS, DS lite ve DSi sahibinin denemesi gereken oyunlar



## New Super Mario Bros

New Super Mario Bros, 20 yıllık Super Mario Bros efsanesine tamamen sadık kalınarak yapılan ve DS'in dokunmatik özelliklerini kullanan klasik bir platform oyunudur.



## TLoZ: Spirit Tracks

Link'in DS'teki bu ikinci macerasında Prenses Zelda'da bir Phantom'un içine girmiş olarak Link'e eşlik ediyor. İlginç bir tren yolculuğuna hazır olun...



## Nintendogs Dalmatians

Şirin mi şirin köpek yavrularını DS'imizin ekranında beslediğimiz bu oyunun başlangıç köpeklerine göre farklı sürümleri var: Dalmatians, Chihuahua, Daschund ve Labrador.



## Ve Diğerleri...



**42 All-Time Classics**  
42 tane modası asla geçmeyecek kart, board, masa ve salon oyunu. Üstelik Internet üzerinden dünyadaki herkesle karşılıklı oyun oynama imkanı.



**Tetris DS**  
Tetris DS, DS'in yeteneklerini kullanmanın yanında yeni ve farklı oyun modlarıyla Tetris'i daha önce oynamış olanlar için bile şaşırtıcı.



**Mario Kart DS**  
İnternet üzerinden Wi-Fi ile ücretsiz oynanabilen ilk oyun olan Mario Kart DS'te Nintendo'nun tüm karakterleri bir arada.



**Rhythm Paradise**  
Bugüne kadarki tüm müzik ve ritim oyunlarını unutun. Bu çılgın Japon icadı oyunda ritim ve müzik duygularınız sonuna kadar sinanacak.



**Pokemon HeartGold / SoulSilver**  
Tüm DS sahiplerinin en az bir Pokemon oyunu oynamış olması gerekiyor.



**Elite Beat Agents**  
Elite Beat Agents eğlenceli senaryoları, müthiş karakterleri ve zevkli oynanışı ile dikkat çekiyor.



**Mario vs Donkey Kong 2**  
Mario'nun DS'te Donkey Kong'a karşı verdiği zeka mücadelesi. Lemmings'i andıran oyunda kendi bölümlerinizi de tasarlayabilirsiniz.



**Brain Training**  
Artık bu oyunu açıklamamıza gerek var mı? Brain Training bir nöroloji profesörünce üretilmiş ve kullanıcıların zekalarını keşkinleştiren egzersizleri içeriyor.



**Cooking Guide**  
Artık evde dünya mutfağını denememeniz için bir neden yok. 245 tarif içeren Cooking Guide, uygulamalı yemek yapma rehberleri ile Nintendo DS'te.



**The Legend of Zelda: Phantom Hourglass**  
Link'in bugüne kadar çıkmış en iyi macerası. Macera ve Zelda tutkunlarının kaçırmaması gerekli.



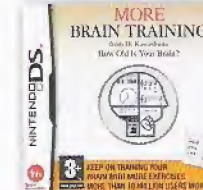
**Prof. Layton and Pandora's Box**  
Pek çok çeşit bulmacanın ve zevkli bir senaryonun bir araya geldiği bir zeka oyunu. DS'in en sevilen oyunlarından...



**Mario & Luigi: Bowser's Inside Story**  
Mario & Luigi RPG serisinin bu üçüncü oyununda macera, aksiyon ve RPG türleri bir arada.



**Metroid Prime Hunters**  
DS'imizle online FPS oynayabileceğimiz bu Metroid oyunu grafikleri ile de öne çıkıyor. Samus dışında müthiş karakterler de içeriyor.

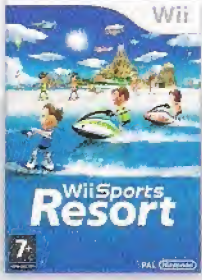


**More Brain Training**  
Brain Training'in bu devam yazılımında kısa ve hızlı hafıza oyunları oynayın ve beyninizi harekete geçirin. Sudoku da var!



# Best of Wii!

Wii'yi Wii yapan vazgeçilmez oyunlar



## Wii Sports Resort

Wii Sports'un bu görkemli devam oyunu Wii Motion Plus aparatı ile birlikte satılıyor. Her Wii sahibi mutlaka denemeli!



## Super Mario Galaxy 2

Büyük ihtimalle oyun dünyasının şu anki en iyi platform oyunu. İlki de kaçırılmaz!



## New Super Mario Bros. Wii

Dört kişi bir arada oynayabileceğiniz müthiş bir platform oyunu ve macera...



## Ve Diğerleri...



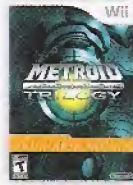
### Wii Fit Plus

Oyun dünyasını değiştiren Wii Fit normalde oyunlara uzak duran bayanları da konsolların başına topladı. Oyun Wii Denge Tahtası ile birlikte satılıyor.



### Punch-Out!!

Nintendo'nun sevilen boks oyununun Wii versiyonu pek çok unutulmaz karakteri yeniden ekranlarımıza taşıyor. Bir arcade, bulmaca ve zamanlama oyunu...



### Metroid Prime Trilogy

Üç Metroid Prime oyununu bir araya getiren bu müthiş FPS üçlemesi uygun fiyatı ile dikkati çekiyor.



### Mario Kart Wii

Onlarca Nintendo karakteri ve her birine özel araba, motosiklet gibi araçlarla çlgın pistlerde yarışın. Wi-Fi özellikleri ile dünya ile yarışabilirsiniz.



### Resident Evil 4

Korku türünün tartışmasız en iyi oyunlarından biri olan Resident Evil 4, Wii'de kendine has kontrollerle sizi korkunun daha çok içine sokuyor.



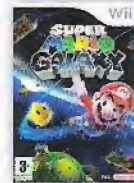
### Endless Ocean (1 ve 2)

Okyanusta dalarak deniz altı hayvanlarını keşfetmek, saklı hazineleri bulmak ve müthiş fotoğraflar çekmek ilginizi çekiyor mu? Terapi amaçlı bulundurulması gereken bir oyun.



### Wii Music

Nintendo'dan müthiş bir performans! 60'tan fazla enstrümanı sadece Wii'nin kumandalarını kullanarak çalabilir, kendi müzik videolarınızı oluşturabilirsiniz.



### Super Mario Galaxy

Dünya tarihinin en zevkli platform oyunu uzaya çıkıyor! Mario'nun bugüne kadarki en güzel macerası...



### MadWorld

Wii'nin en şiddetli oyunu sadece üç renkten oluşuyor; siyah, beyaz ve kan için kırmızı! 18 yaşından küçüklere kesinlikle önermiyoruz.



### Wario Ware Smooth Moves

Wii Remote'un hareket özelliklerini en çlgın şekillerde kullanan bu mini oyun toplaması Wario oyunlarının komedi anlayışını içeriyor.



### The Legend of Zelda: Twilight Princess

Wii'nin en güzel macera oyunu Zelda'nın bugüne kadarki en detaylı hikayesinden oluşuyor. Mutlaka oynanmalı!



### Wario Land Shake Dimension

Wii ekranlarındaki bu 2 boyutlu platform oyununda Wario başrolde. Wii Remote'u çlgınca sallamaya hazır olun!



### Super Paper Mario

Mario'nun en komik maceralarından biri. 2 ve 3 boyutlu platform oyunları arasında yaratıcı bir geçiş.



### Super Smash Bros. Brawl

Hem Wii'nin hem de oyun dünyasının en iyi dövüş oyunu. Pek çok süpriz karakter sizi bekliyor!



# Best of DSiWare

DSi sahiplerinin DSi dükkanından indirebilecekleri en iyi oyunlar



## Flipnote Studio

Fazlasıyla basit ama bir o kadar da başarılı bir fikir. Bu ÜCRETSİZ uygulamayı indirdiğinizde müthiş animasyonlar yaparak bunları İnternet'te paylaşabilirsiniz. Başkalarının yaptığı animasyonları İnternet'te seyredebilmeniz de cabası.



## Art Style: Pico Pict

Bu ilginç bulmaca oyununda herşey var: çok hızlı oynanış, hardcore bir zorluk ve retro oyun sevgisi. Oyunun müzikleri de müthiş...



## Mario vs Donkey Kong: Minis March Again

DS'te değeri pek anlaşılmayan oyunun DSiWare'deki devamı. Lemmings tarzı oynanışa sahip oyunda zor bulmacalar var. Kendi bölümünüzü tasarlayıp İnternet'e açabilir, başkalarının bölümlerini çözebilirsiniz.

## Ve Diğerleri...



### Rytmik

Herkes uygun olmayabilir ancak eğer kendi müziğinizi yaratmayı seviyorsanız güçlü ve zevkli bir yazılım.



### Mighty Flip Champs

Ekran döndürme ve yansıma üzerine zevkli ve benzersiz bir bulmaca oyunu. Ayrıca çok zor olduğunu da söyleyelim.



### Art Style Kubos

Platform oyunları ve puzzle arasında zevkli bir melez. Kubos'u saatlerce hiç durmadan oynayabilirsiniz.



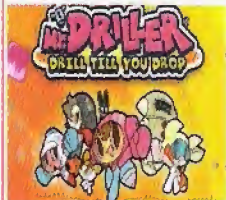
### Art Style Intersect

Benzine yol açarak makineyi harekete geçirin ve bunu yaparken dikenlere çarpmayın. Çok şif görünüyor ama bağımlılık yaratıcı.



### Dark Void Zero

Capcom'un bu koş ve ateş et türü oyunu eski NES klasiklerini andırıyor. Sadece üç bölümü olsa da zorluk dereceleri oyunu genişletiyor.



### Mr Driller: Drill Till You Drop

Ünlü Driller serisinin bu DSiWare versiyonunda sizi saatlerce oyalayacak kadar içerik var.



### A Little Bit of... Touch Golf

Little bit demesi sizi yanıltmasın, oldukça içeriği zengin, uzun ve ayrıntılı bir golf oyunu.



### Reflect Missile

Intersect'in yapımcıları bu zeki ve hızlı oyunu sunar. Breakout ve Peggle'in melezli...



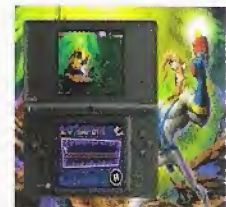
### Flight Control

Bir havaalanındaki trafiği yönettiğiniz fazlasıyla basit ama bir o kadar da bağımlılık yaratıcı simülasyon.



### Starship Patrol

Basit görünen ama oynadıkça derinliği açılan bir kule / koruma oyunu. Taktiksel oyun sevenler için.



### Earthworm Jim

Klasik Mega Drive ve SNES platform oyununun yeniden yapılmış hali. Yeni kamera eklentileri çok iç açıcı olmasa da tam bir klasik...



### Art Style BoxLife

Origami'ye farklı bir bakış getiren çılgın bir oyun. Deneyin - İnanamayacaksınız.



# Best of WiiWare

Wii sahiplerinin Wii Shop dükkanından indirebilecekleri en iyi oyunlar



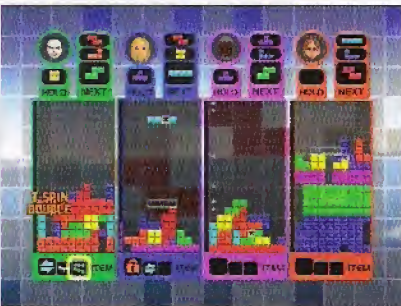
## Bit.Trip Runner

2D platform ve ritim müzik janrlarının ilginç bir karışımı. Fazlası ile zor ama müthiş derecede bağımlılık yaratici ve müthiş müzikleri var.



## World of Goo

Bazen en basit fikirler en bağımlılık yaratici olanıdır. Bu oyunun fikrinden daha basit bir fikir bulmak zor ancak bu oyundan daha bağımlılık yaratınını da bulmak zor. Her Wii sahibi kesinlikle edinmeli...



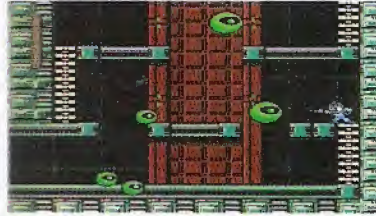
## Tetris Party

Nintendo ve Tetris ayrılmaz bir ikili. Tetris Party ise her DSi sahibinin mutlaka edinmesi gereken bir oyun. Müthiş online özellikleri olan oyunu hiç sıkılmadan senelerce oynayabilirsiniz.

## Ve Diğerleri...



Mega Man 10



Mega Man 9



Bomberman Blast



Lost Winds: Winter of the Melodias



Swords & Soldiers



Tales of Monkey Island



WarioWare: DIY Showcase



Final Fantasy CC: My Life as a Darklord



Final Fantasy CC: My Life as a King



Dr. Mario & Germ Buster



Art of Balance



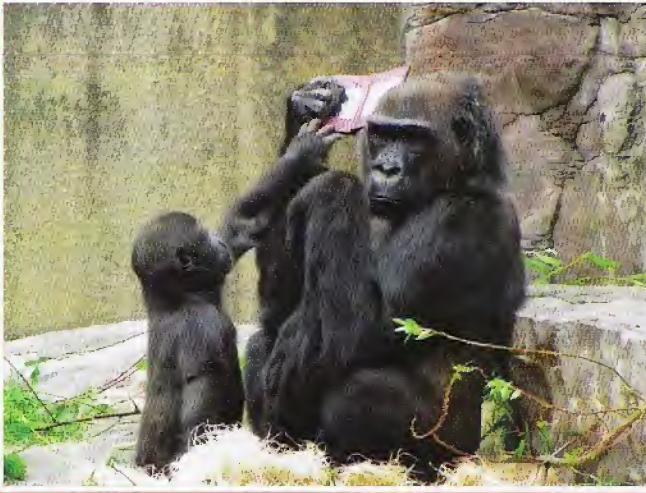
Max & The Magic Marker





# İnternet'ten seçmeler

Her ay size İnternet'ten derlediğimiz ilginç anekdotları sunuyoruz.



"Baba hep sen oynadın, biraz da bana lütfen!"



Bölümü geçemeyen sinirli oyuncudan klas hareket



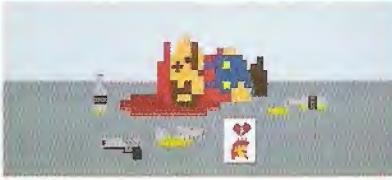
Nintendo Amerika Ofisi Tuvaletleri



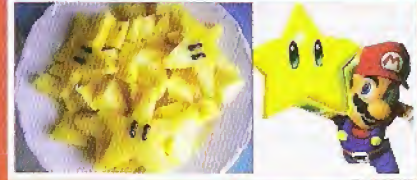
Sevgili genç kızlar! Güneşte DS'in üst ekranının ayna etkisi yarattığını biliyor muydunuz?



Ya bıyiksız olsalardı?



Mario'nun başına bu kadar ne gelmiş olabilir ki?



Mario'nun yıldızları ananas formunda!





DSi XL aslında mantar yemiş bir DSi!

Oyundan



Gerçek



Kumaştan Kirby oyununa gerçek iplikten Kirby - Kirby's Epic Yarn

★マリオトラシブ NAP-02 (スタンダード)



Nintendo 121 yıl önceki ruhunu koruyor



Sevgili yapmanın Yolları: Super Mario Bakış Açısı



DS Görünümlü Bina



Şirin hayvanı Star Fox cosplay'i yapmışlar



Gerçekçi bir Pokemon dövüşü



Onlarla Birlikte Yaşamak (İrfan Aydın'dan)



Türk Mario & Luigi Cosplay'leri (Ankara'dan Sphynx ve Kibele)



Facebook'un Farmville'ine Nintendocu eli değerse



"Ama ben ufak bir kaplumbağa bekliyordum!"





Kadir Çakır

kadir@nintendocu.com

## Muhteşem bir neslin başlangıcı

Wii ve DS döneminde bir Nintendocu'dan en sık duyduğunuz şeylerden biri "Nintendo eğlenceye önem veriyor" lafı olmuştur. Eğlenceye ağırlık vermek demek, grafiği ikinci plana atmak demektir. Wii ve DS neslinin önemli sorunlarından biri de hitap edilen kitle aralığı ve üçüncü parti firmaların yaklaşımıydı. Küçük yaşta oyuncular, bazı firmalar tarafından gereğinden fazla bir şekilde sömürüldü ve bu konsolların imajını olumsuz etkiledi. Çok satan bu iki konsola "nasıl olsa bir şekilde satar" düşüncesiyle yüzlerce gereksiz oyun çıkarıldı ve hitap edilen kitle yetişkinler değildi. Nintendo milyonlar satmanın ve grafiği ikinci plana itmenin bedelini bu şekilde ödedi. Aslına bakarsanız Nintendo bu durumdan bir şey kaybetmedi ancak sıkı çekirdek oyuncular nesil boyunca hop oturdu, hop kalktı.

Bundan iki yıl önce bende ilginç bir fikir oluşmaya başladı. Nintendo bu nesilde herkese hitap etmeye çalışarak gerçek oyuncuları unuttuğu gibi görünse de aslında kimsenin bilmediği bir şeyin peşindeydi. Bu nesil boyunca oyundan anlamayan milyonlarca kişiye oyun oynamayı Nintendo markası altında öğretmeyi amaçlıyordu. 7 yaşındaki de, 70 yaşındaki de Nintendo markasını bir şekilde öğrenecekti. Gerek Nintendogs'la, gerek Wii Fit'le. Özellikle yaşı küçük olanlar, sadece Nintendo markasını tanıyarak bir sonraki neslin sıkı oyuncusu olacaktı. Yani Nintendo, çıkartmadan sıkı oyuncu yetiştiriyordu. DS'le okullarda eğitim aracı oldu, Wii Music'le müzik okullarına girdi, Wii Fit'le genç bayanları etkiledi, Wii ile hastanelere girdi, Brain Training'le doktorları konuşturdu, DS'teki yazılımlarla rehberlik etti, müzisyenlere müzik yaptırdı, hatta saymayı öğrenmek, hayvanları tanımak gibi oyunlarla bebeklerin bile elinde oldu. DS şu an 6 yıllık bir

konsol. 9 yaşında DS'le tanışan bir çocuk şu an 15 yaşında ve kendi istediği oyunları seçebilecek yaşa gelmiş durumda. Peki onun için sırada ne var? 3DS.

3DS, DS'in en büyük iki eksiğini kapatabilecek bir konsol. Gelişmiş grafikleriyle artık her türlü oyunda kaliteli görüntüler verebiliyor. Üçüncü parti desteği de ilk dakikadan itibaren umut verici bir halde. DS'te olmasını hep istediğim ancak grafik yetersizliğinden dolayı çıkmayan oyunlar nihayet 3DS'e geliyor. Metal Gear Solid, Street Fighter, Resident Evil gibi oyunları hep el konsolunda oynamak istemişim. Öte yandan Nintendo'nun 3DS konsoluyla birlikte yetişkinlere ağırlık verdiği THQ tarafından doğrulandı. Bir yetişkin oyunu olan Saints Row'un yenisi için Nintendo THQ'ye bizzat başvurmuş. 3DS sıkı oyuncuların hayallerini süslüyor, hatta DS döneminde tesadüfen oyuncu olan kitleyi bile etkiliyor. 3D görüntü yeniliğine değinmiyorum bile.

Aynı durumun Wii'den sonra gelecek olan ev konsolunda da geçerli olacağına inanıyorum. Grafikleri en az Xbox 360 kalitesinde olan bir Nintendo konsolu milyonlarca kişiyi baştan çıkarabilir. Üstüne bir de Nintendo tarzı kontrol devrimi eklenirse tadından yenmez. Yaklaşık 1-2 yıl içinde Wii'den sonraki konsolu da öğreneceğiz. Eminim o da Wii'nin bu nesildeki sorunlarına çözüm getirecek. Bu yüzden 3DS'le birlikte başlayan, içinde bulunduğumuz dönemi "muhteşem bir neslin başlangıcı" olarak adlandırdım. Umarım her şey tahmin ettiğimiz gibi gelişir!







Oğuzhan Maraba  
oguzhan@nintendocu.com

## Son bölüme yaklaşıırken

"Ölü sezon" diye adlandırılan yaz mevsimlerinden birini daha nihayet geride bıraktık. Aslına bakarsanız oyun dünyası açısından en güzel yazlardan birini geçirdiğimizi söyleyebilirim. Bütün platformlara duyurulan onlarca oyun ve bizim açımızdan özellikle 3DS'in gün yüzüne çıkması boşluğu biraz olsun doldurabildi. Yeni konsolun çıkmasının yaklaşmasıyla DS'in vadesini doldurduğu fikri çoğu kullanıcının aklına yerleşti. DS satışlarının düşmesinin sebeplerinden biri bu. Aslında daha önemli bir sebebi var, "DS alacak olanlar aldı" sözünün büyük ölçüde doğru olması. Nintendo durumun farkında, ancak 130 milyonu aşkın kitleyi birden oyunsuz bırakmaya niyetleri yok, aksine DS kendine yakışır biçimde devrini kapatacak. DS'in en çok beklenen oyunu şimdilik Pokémon Black/White Versiyon olarak gözüküyor. Yeni nesil Pokémon oyununun yeni konsolda görmek isteyen hayranlar diğerleri kadar sevinemedi (ben dahil). Ticari açıdan baktığımız zaman, Pokémon oyunlarının satışını da göz önünde bulundurursanız, insanların elinde o kadar DS varken ve seriye yeni halka sabırla beklenirken oyunu yeni konsola kaydırmamanın doğru karar olduğunu düşünüyorum. Çıkması merakla beklenen diğer iki oyun KH Re: Coded ve Golden Sun için durum aynı mıdır bilemem. Üstüne Japon oyuncuların çoktan bitirdiği Professor Layton'ın üçüncü oyunu Warriors of Light'ı eklersek elimizde muhteşem bir liste oluyor. Ne dersiniz, sizce de DS devri beklediğiniz gibi mi bitiyor?

Birbirinden harika DS oyunlarından bahsetmişken Wii cephesini unutmayalım. 2010 sonu/2011 başında bizleri bekleyen kaliteli yapımlar var. "Wii ..." serisinin yenisi Wii Party, SNES versiyonunu aratmayacağını düşündüğüm yepyeni oyunuyla Donkey Kong Country Returns, elinden her iş gelen usta kahramanımızdan Mario Sports Mix, Kirby Wii'yi sabırla bekleyenlere armağan olacak Kirby's

Epic Yarn ve tabii ki gökle yer arasında mekik dokuyacağımız Zelda efsanesi. Nintendocular başka ne ister ki? "Last Story ve Xenoblade'in batıya gelmesini!" diyenlere tebriklerimi yolluyorum buradan.

Wii bombaları teker teker düştüğünde E3 2011'e kadar bekleyeceğimizi sanıyorum. Yapım aşamasındaki yeni Pikmin'i belki o zaman görebiliriz. Miyamoto yepyeni bir karakter yapmak istediğini de dile getirdi, bakarsınız seneye görürüz. Olası karakterin kendisini 3DS için gösterme ihtimali olmakla birlikte, bildiğimiz Nintendo konsollarına çıkmama ihtimalini unutmamak gerek. Önümüzdeki yıl yavaş yavaş gelecek ev konsolunun sinyallerini alabiliriz. 3DS ile üçüncü parti desteğini DS'e göre daha da güçlendiren Nintendo, olası ev konsolunda ondan da güçlü üçüncü parti desteği alabilir. Gelecekte görebileceğimiz yenilikler konusuna en iyisi hiç girmeyeyim, söz konusu firma Nintendo olunca muhtemelen yine bize "yok artık" dedirmeyi başaraklardır.

Öyle ya da böyle, önümüzde muhteşem bir dönem var. Bolca eğleneceğimiz, oynamaktan keyif alacağımız bu dönemde oyunsuz kalmamanızı diliyorum. Hepinize iyi oyunlar! Bu kez çok soru sorduğum farkındayım, gitmeden önce yine sormak istiyorum, Vitality Sensor eklentisine sizce ne olacak?

Bir sonraki sayı görüşmek üzere!





Bu sayıda bize Mii gönderenler arasında seçtiğimiz 4 okuyumuz bidden Monster Hunter Tri çantası ve t-shirt'ü, Super Mario Galaxy 2 t-shirt'ü, mousepad'ı, stickerları ve kalemi, New Super Mario Bros Wii şapkası, Pokemon HeartGold defteri ve The Legend of Zelda Spirit Tracks figürleri kazandı.



## Büyük ödül kazananlar



Gülben Ergen

Elif Dülger  
Göztepe /  
İzmir



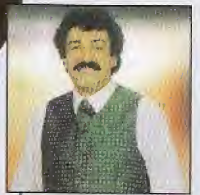
## Beren Saat

Ece Ergürtuna  
İlkadım /  
Samsun



Müslüm Gürses

Anıl Tekin  
Alsancak /  
İzmir

Hidayet  
Türkoğlu

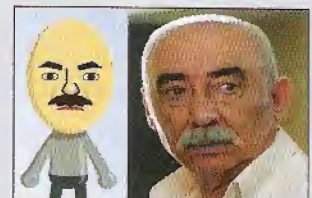
Onur Baki Öztürk  
Kordonboyu /  
İzmir



Feritcan Akyul  
Çağrı Ataseven (İzmir)



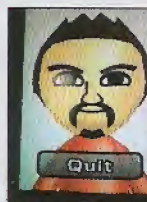
**Burak Parlak (İstanbul)**

Barış Manço  
Aslı Yerlikaya (İstanbul)

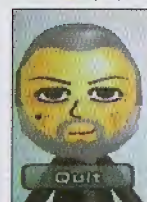
Şener Şen  
Yusuf Bozkurt (Ankara)



**Çelik**  
Özgür Pektaş (İstanbul)



Rober Hattomo  
Serhan Salih Gür (İstanbul)



Yılmaz Erdoğan  
Alper Simsek (İstanbul)



Mehmet Cukur  
Emre Dastan (1)

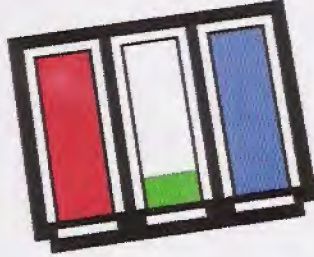


a) Berk Akcasar (İstanbul)

**Teselli ödülü olarak Nintendocu dergimizin dördüncü sayısını ücretsiz kazananlar**



Yazıcı Durumu



**Yeşil azalıyor!**

İptal Et

Sırayı Görüntüle

Biz kullanılmış kâğıtları geri dönüşüme kazandırmaya asıl işimiz kadar önem veriyoruz. Bununla da kalmıyoruz. Mağazalarımızdaki atık dönüşüm kutularımız ile doğayı korumak için hep daha fazlasını yapmaya çalışıyoruz. Gelin siz de atık kâğıt, pil, elektronik ve plastik gibi geri dönüştürülebilir atıklarınızı mağazalarımızdaki geri dönüşüm kutularına atarak doğanın korunmasına yardımcı olun.

**TEKNO SA**





**16**

www.pegi.info

Nintendo

# METROID

## Other M



### ZIRHIN ARDINDAKİ KADIN

Zengin sinematik videolar sayesinde Samus'u şekillendiren olayları, düşmanlarını ve dostlarını öğrenin.



### GELİŞTİRİLMİŞ SAVAŞ SİSTEMİ

Samus'un yeni hareketleri ile saldırılardan kaçınin, süpriz saldırılar yapın ve rakiplerinizi bitirin.

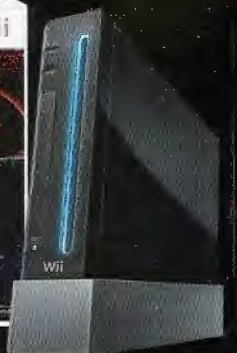


### İKİ FARKLI BAKIŞ AÇISI

Birinci ve üçüncü kişi perspektifleri arasında Wii Remote'u basitçe çevirerek hızla geçiş yapın.



Metroid: Other M ile Samus Aran hakkında bugüne kadar bildiğiniz herşeyin de ötesine gidin. Etkileyici sinematik hikaye videoları ile Samus'un hikayesi bugüne kadar bilmediğiniz bir şekilde canlanıyor. Ödül avcısının geçmişinin sırlarını çözerken bütün Metroid oyunlarını birleştiren yepyeni ve aksiyon dolu bir tecrübe yaşayacaksınız. Bir kez daha Samus Aran'ın kontrolünü alın ve geçmişinizi çözerken galaksideki en büyük gücün de geleceğini oluşturmaya çalışın. Sadece Wii'de.



www.nintendo.com.tr

© 2010 Nintendo. Codveloped by TECMO / Team NINJA. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2010 Nintendo.

**Wii**